no.594
1999年 9/1
アミューズメント通信
SEPTEMBER 1, 1999

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2−2−1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

ジャレコがコナミ相手に実案権で

仮処分を申請

「ドレミファグランプリ」は模倣と

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）は八月五日、コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）がジャレコの実用新案権を侵害したとして、コナミのTVゲーム機「ドレミファグランプリ」の製造、販売、使用、貸し渡しなどの差し止めを求める仮処分を東京地裁に申請した、と発表した。

ジャレコによると、同社のTVクイズゲーム機「早押クイズ王座決定戦」に関わる実用新案は、九三年六月一日の出願、九五年一月六日の出願公開を経て、九八年四月十七日に登録された。

これは旧法に基づく出願であるが、旧法にあった出願公告制度は九六年一月以降廃止されており、出願公告なしに登録査定を受けている。従って新法上の実用新案と同様、登録後に異議申し立てなどを受け付けることになる。なおジャレコ「早押しクイズ王座決定戦」シリーズは九三年七月以降千五百台ほど出荷されている。

ジャレコによると、実用新案第2576202号として登録された考案（名称は「クイズゲーム機」）は、①オン操作されたときの操作順から早押し順を判定するための複数の早押し手段、②各多肢選択式問題に対する複数の解答選択肢をそれぞれ選択する解答選択手段、③これら多肢選択式問題を少なくとも表示装置に出力する一方、早押し手段の早押し順を判定し、最も早く押した者に解答権を与える制御演算手段——の三点を要素としている。

ジャレコによると、コナミのTVゲーム機「ドレミファグランプリ」シリーズは、上記ジャレコ製品を「模倣した類似の」音楽クイズゲーム機であり、千ないし千五百台ほど販売されたと推定される。ジャレコはコナミによる実用新案権侵害を問題視してきたが、双方の話合いでいつでも調整できることとして、表面化を控えてきた。

しかし、コナミがジャレコ「VJ」に関し、ジャレコに対する製造など差し止めを求める仮処分を申請してきた（申請取り下げ済み）ほか、善意の第三者であるオペレータに対しても使用差し止めを求める仮処分を申請していることから、あえてコナミに対する仮処分を申請した、とのこと。仮処分申請に続き、損害賠償などを求める本訴を準備中としている。

これに対してコナミの弁護士は、権利侵害はないとコメントしている。

なおコナミの「ビートマニア」に関する持許は七月二十六日付特許公報に掲載された。「音楽演出ゲーム機、音楽演出ゲーム用の演出操作指示システムおよびゲーム用のプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記憶媒体」の名称で、特許請求の範囲は四十項目にわたっている。これに対し、ジャレコは六月二十一日、ナムコは七月三十日にそれぞれ特許庁に無効審判を申し立てている。

ジャレコ「早押しクイズ王座決定戦」

コナミ「ドレミファグランプリ」

ゲームキャラでは世界で初めて

春麗の切手発行

10周年記念で、中央アフリカ共和国が

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）のTVゲームキャラ〝春麗〟を使った切手が、中央アフリカ共和国で七月二十日発行された。

これは〝春麗〟生誕十周年を記念したもので、ゲームキャラ使用切手は世界で初めてとなる。〝春麗〟を描いた三種類の切手に同社とゲームのロゴ、ゲーム説明などを一シートに印刷、同国で一シート約八百円で発行。日本では切手として使えないためキャラグッズとして切手製作会社の㈲モビーディックから二千八百円で八月下旬発売となる。

AMショーへの

台湾からの出展なしに

韓国グループの出展についてはなお検討

JAMMA／JAPEA共催の第37回AMショー（九月九−十二日、東京ビッグサイト）には八月十日現在で、前回より二社多い七十七社が二百四十二小間少ない（十八・六%減）千五十九小間に出展する予定となった。しかしまだ韓国からの出展が未定となっている。

事務局は七月一日現在で七十八社が千九十一小間に出展すると発表したが（本紙第592号参照）、その後も出展取り消しや新規申し込みなどがあった。

事務局によると、ショー委員会（七月十四日）の意向に基づき海外からの出展社を再確認し、台湾の出展社は「不明な点が多いため」出展を断った。台湾からは現地の仲介業者を通じ四社が出展を希望、うち申込書を提出したサプリームエクシム社（一小間）と残り三社、それに追加すると言う二社の計五社を共同小間（十八小間）として配置していた。うち一社のみ出展料を入金していたため払い戻した。

また韓国からの出展社については、韓国映像娯楽物製作者協会（KAMMA）が共同小間（十八小間）で出展することになっていだが、出展内容が不明のためその資料を請求したところ十一社分の資料が提出された。またF2システム（三小間）が出展を取り下げKAMMAに入ることになった。そこで計十二社について書面による委員会を開き、小間数を含め出展を認めるかどうか、八月下旬にも結論を出す予定。

このほか㈱トーヨーが中古品展示の禁止に伴い出展を取り消した。

この結果七月一日以後、四社二十四小間減少、韓国十六小間が再検討となった。新規出展社は㈱コマデン、東京計数工業㈱、米国Bシュア社の三社となっている。

ソニー・第1・四半期

稼ぎ頭はゲーム

「PS」は累計5840万台に

ソニー㈱（本社東京、出井伸之社長）は七月二十八日、ソニーグループ全体の第一・四半期（六月までの三ヵ月間）連結決算を発表。減収減益が続いているが、ゲーム部門が部門別営業利益の一位を保った。㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）の業績が反映されている。

ソニーの第一・四半期売上高は前年同期比八・四%減の約一兆四千八百二十二億円、営業利益は五四・八%減の四百二十二億円、純利益は五五・〇%減の百八十四億となった。円高による目減りと、エレクトロニクス部門が苦戦したこと、そしてゲーム部門は次世代機出荷前になっていることなどにより、減収で大幅減益が続いている。

ゲーム部門では、売上高が前年同期比一五・五%減の千百四十九億四千二百万円（セグメント間取引を含む）、営業利益が二八・四%減の百七十四億九千九百万円となった。「PS」用ゲームソフトの販売は好調だったが、円高の影響や「PS」本体価格の引き下げもあり、売上高は日本国内で横ばい、海外で大幅に減少した（なお前年同期の為替レートを適用した場合の売上高、営業利益はそれぞれ約六%の減少、約五%の増加となる）。

第一・四半期での「PS」生産出荷台数は、前年同期に比べ欧州で増加、日本と米国で減少し、三百九十八万台（前年同期四百五十万台）と減少した。六月末までの累計出荷台数は五千八百四十万台に達した。

「PS」用ゲームソフトの生産出荷枚数は、本体の普及台数を背景にさらに増加している。第一・四半期では、他社開発分を含め三千二百万枚（前年同期二千八百万枚）を出荷。累計では四億六千二百万枚に達した。

SCEでは九月の東京ゲームショウ99秋で、次世代機「PS2」（仮称）の実物を出品する予定。すでに本体部品の生産が始まっており、本体出荷は「PS2」用ゲームソフト開発が間に合うかどうかにもよるが、間に合えば今年十二月にも出荷されるもようだ。

大証新市場に
エスケイジャパン上場
ゲーム機用景品専門の企画販売会社

久保敏志社長

ゲーム機用景品専門の企画販売会社、㈱エスケイジャパン（本社大阪、久保敏志社長）の株式が八月二十四日、大阪証券取引所の新市場部に上場されることになった。大証が七月二十二日に承認したもの。大証「新市場」はベンチャー企業向けに昨年十二月創設され、エスケイジャパンはその上場第一号となる。

同社は八九年十二月に設立されたファンシーグッズ卸販売会社で、九〇年からキャラクター商品も扱っている。九二年十二月に仕入部門をサムシング㈱として分離独立させたが、九六年四月に再び合併した。卸売部門の一部を㈱サンエスとして九三年九月に分離独立させている。現在エスケイジャパンはゲーム場オペレーターを、またサンエスはファンシーグッズの問屋・小売店をそれぞれ主な販売先としている。

九九年三月期の売上高は前年比一三・七%増の三十八億八千四百万円、経常利益は五六・六%増の三億二千四百万円、当期利益は六三・五%増の一億五千七百万円。

連結決算は九九年三月期から作成しており、売上高が四十三億三千二百万円、経常利益が三億二千八百万円、最終利益が一億六千万円となっている。連結子会社はサンエスのみで、海外売上高はない。

単独ベースの売上高構成比は九九年三月期で、ゲーム機用景品が九八・六%、その他二・〇%。九九年四・六月期ではゲーム機用景品が九九・四%、その他〇・六%となっている。

販売先はオペレーターが八六・二%、ディストリビューターが一三・八%。オペレーターのうちS路面店は七二・四%、SC系一一・四%、メーカー系七・五%、量販店系六・五%、遊園地二・二%となっている。

久保敏志氏は八〇年に長崎県立五島高卒、㈱ジャスプラン入社。八九年にエスケイジャパンを設立し社長。九三年設立のサンエスの社長兼任。三十八歳。

これまでの発行済み株式（額面五十円）は約二百八十一万四千万株で、資本金は二億千八百八十五万二千円。株式上場に伴い新たに五十五万株を公募発行するほか、二十五万株を売り出す予定。主幹事は野村証券。

シグマ、賃借していた
不動産買い取る
「ロンゴロンゴ渋谷」のビル

㈱シグマ（本社東京、真鍋勝紀社長）は七月二十八日、直営店「ロンゴロンゴ渋谷」が入っている不動産を買い取ったと発表した。三月末に特別清算開始を申し立てたフジビル㈱（東京都新宿区西新宿、中村福義代表）が所有していたもので、シグマは保証金約六億円を差し入れていたが、回収できなくなったため三億三千万円を前期決算で特別損失として計上していた。

「ロンゴロンゴ渋谷」のあるビルは、東京都渋谷区道玄坂にあり、土地約二百七十四平方㍍、建物は地下二階から地上六階までで、延べ約千二百九平方㍍。うち二－三階を「ロンゴロンゴ渋谷」としてシグマが使用、他のフロアをクラブ、ディスコなどが使用していた。

今回フジビルなどから打診があり、三億五千万円（うち保証金充当額二億円）で買い取った。七千万円の損失となり、また付随して三千三百万円の費用がかかるが、賃借料を節約できる。

これに伴いシグマでは八月一日から、「ロンゴロンゴ渋谷」の営業形態を時間貸し営業に変更する。そのため施設一体型競馬ゲーム場の通常営業は、「ロンゴロンゴ銀座」と「同よしもと」に集約されることになった。

和議の見通し立たず
タスコ自己破産
クレセントの和議は認可される

民間の信用調査機関調べによると、タスコ㈱（大阪市淀川区木川西、上原義和社長）に対し、大阪地裁は八月三日、破産宣告した。負債は八十七億四千二百万円。

三七年創業の武シート商会が、六七年に㈱武シート駒込となり、七四年にタスコ㈱に改称したもの。七二年からAM業界に参入、「ファファ」シリーズの空気膜遊具製造で知られ、遊園施設なども運営した。設備資金の大半は銀行からの借入れだったため、銀行の貸し渋りの影響を受けて九八年十一月三十日、大阪地裁に和議を申請した。

その後和議整理委員が選任されたが、整理委員は和議条件の実施が困難と判断したため、和議による再建を断念し破産処理することを決め、自己破産を申請していた。債権者は五百六十四名あるとされている。

一方、九八年七月二十一日に神戸地裁に和議申請した㈱クレセント（神戸市中央区日暮通、井上隆善社長）に対して、神戸地裁は七月十四日、和議を認可した。和議決定一年後から九年後まで、債権元本の三〇%を分割して支払うという条件。

クレセントは8トラックの業務用カラオケ機器で草分け的存在として知られる。六九年創業、七三年法人化した。七二年に「8ジューク」を開発し、業務用カラオケの市場を作り出した。

ニチメン、産業機械の
不良債権105億円
債務者にトーワジャパン

総合商社のニチメン㈱（本社東京、渡利陽社長）は七月二十一日、同社の大阪産業機械部が複雑な金融介入取り引きに関係して約百億円の未回収債権が生じた問題で、元役員が辞任、元産業機械本部長や元大阪産業機械部長ら社員三名を解雇したと発表した。元役員は、当時の機械担当常務だった高橋正上席執行役員で、七月末に退任した。

ニチメンによると、未回収債権残高は百五億円で、実質上の債務者は帝菱産業㈱（大阪市）、㈱都市工学総合研究所（東京都中央区）、㈱トーワジャパン（東京都中野区）の三社で、いずれも倒産している。三社で債権額の九七%を占める。ニチメンでは債権回収に努力するが、七十五億円を九月中間期までに引き当て処理する（うち二十五億は前期で処理済み）。

トーワジャパンについては、六月十六日のニチメン発表では、ニチメンはトーワジャパン関連の融通手形取り引きに関与していないとしていたが、その後の調査で、帝菱産業がらみで債権残のあることが判明した。

ニチメンでは今回の発表に伴い、金融介入取り引きの禁止など六項目にわたる管理システム強化を明らかにした。

ニチメンによると、今回多額の不良債権が発生した原因は、金融介入取り引きが仕組まれ、「回し取り引き」となったもので、実際の取り引きがないのに単数または複数の会社が介入し、約束手形を順に回していた。事故がなければ決済できるので表面化しないが、危険極まりないので禁止されている。同社はその対策を示すことになった。

特許・実用新案 出願公告・公開
（7月16日～31日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

七月十九日＝「スロットマシン」、㈱イーグル（東京）、2920027、4－198513。「遊技機」、コナミ㈱（兵庫）、2920064、6－40047。「捕獲ゲーム装置」、同、2922170、9－297。「仮想体験環境ネットワークシステム」、ミツビシ・エレクトリック・インフォメイション・テクノロジー・センター・アメリカ・インク（米国）、2920113、8－186226。「ゲーム装置、ゲーム方法および可読記録媒体」、㈱コナミコンピュータエンタテイメント大阪（大阪）、2920139、10－48084。「ドライブゲーム機」、㈱タイトー（東京）、2920403、2－125614。

七月二十六日＝「音楽演出ゲーム機、音楽演出ゲーム用の演出操作指示システムおよびゲーム用のプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記憶媒体」、コナミ㈱（兵庫）、2922509(早)、10－218056。「イルミネーション滑り台」、㈱石井鐵工所（東京）、2923812、3－119054。「接続対戦型液晶ゲーム機」、㈱トミー（東京）、2923896(早)、10－350521。

七月二十八日＝「クレーンゲーム機」、菱和㈱（和歌山）、2925514、9－112184。「メダルゲーム機」、コナミ㈱（兵庫）、2926039、10－93754。「ビーズ、ビーズ払出し装置、シール収納容器および収納容器払出し装置」、同、2926053、10－203919。

実録実用新案

七月三十日＝「遊技装置」、李籍雄（大阪）、3060159。

特許出願公開

七月二十一日＝「シンボル可変表示装置」、高砂電器産業㈱（大阪）、11－192339。「景品取得ゲーム機の景品取出し装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、11－192375。「ゲームの表示方法、走行方向の表示方法、ゲーム装置及び走行模擬装置」、同、11－192383。「ゲーム機」、大平技研工業㈱（岐阜）、11－192376。「省エネルギー機能付きのアミューズメント装置」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、11－192382。「ネットワークを利用した育成シミュレーション装置」、㈱バンダイ（東京）、11－192384。

七月二十七日＝「スロットマシン」、㈱オリンピア（東京）、11－197290。同、㈱ウエスト・シー（大阪）、11－197293。同、㈱三共（群馬）、11－197295。「遊技機用主基板装置、および遊技機」、前川正義（神奈川）、11－197291。「遊技装置」、李籍雄（韓国）、11－197292(請)。「物体移動装置及び該装置を用いるゲーム機」、㈱ナムコ（東京）、11－197349。「対人的性質判定装置、対人的性質判定方法及び対人的性質判定プログラム記録媒体」、オムロン㈱（京都）、11－197350。「人物画像出力装置、人物画像出力方法及び人物画像出力プログラム記録媒体」、同、11－197352。「回胴式遊技装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、11－197294。「遊戯装置」、同、11－197351。「ゲーム装置」、同、11－197358。「ビデオゲーム機」、㈱タイトー（東京）、11－197353。同、11－197354。同、11－197355。「空間レースゲーム」、島崎崇（長野）、11－197356。「3次元ビデオゲームにおける衝突検出方法及びこれを用いたビデオゲーム装置並びに3次元ビデオゲームにおける衝突検出プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な媒体」、コナミ㈱（兵庫）、11－197357(請)。「ビデオゲーム装置およびプログラムを格納した記録媒体」、㈱エニックス（東京）、11－197359。同、11－197364。「映像制御装置」、ヤマハ㈱（静岡）、11－197360(請)。「ゲームプログラムを記録した媒体およびゲーム装置」、テクモ㈱（東京）、11－197362(請)。「ゲームシステム」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、11－197363(請)。

ジャレコ内覧会で
ロックントレッド披露
「VJ」改造キット「レイブマスター」も

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）は七月二十二日、本社で内覧会を開き、TV音楽バンドシミュレーションゲーム機「ロックントレッド」などを披露した。これにオペレーターら関係者約二百人が参集した。

「ロックントレッド」はギター、キーボード、ベースのうち一種類とドラムとの二種類の楽器の音を操作するもの。TV画面の移動バーが楽器マークと重なった時、ドラムはフットペダルを踏み、それ以外は操作盤上のボタンを押す。日本の人気アーティストのヒット曲を二十二曲内蔵。アップライト型TVゲーム機キャビネットの足元にフットペダル付きパネルを取り付けたデザインで、プレイヤーはパネル上に立って操作する。OP価格七十九万八千円で七月下旬発売（本号「話題のマシン」参照）。

もう一種類、VJシミュレーションゲーム機のバージョンアップ版「レイブマスター」を披露した。これはレバー一つとボタン一つ（前作は三つ）を使用して操作をわかりやすくしたもの。ゲームは画面の指示ライン一本を操作する〝イージー〟から四本を同時操作の〝エキスパート〟まで四段階のモードを設定。また音楽は最近のヒット曲を二十二曲搭載。「VJ」からの改造用ROMキットと操作盤ユニットなどとのセット販売でOP価格二十四万八千円、八月発売予定。

ジャレコ内覧会で披露された「ロックントレッド」など

船井ヒューコム新作展
プライズ機紹介
「セブンセブン」など1人用

船井ヒューコム㈱（本社東京、船井哲良社長）は七月二十八日、東京・市ヶ谷のアルカディアでプライベートショーを開き、プライズマシンやメダルゲーム機の新製品を紹介した。

これは七－八月に発売する新作を展示したもので、オペレーターら関係者約二百人が参集した。出品機はすべて一人用で、その主な内容は次のとおり。

プライズマシン「セブンセブン」＝スロットタイプの大型機。縦三つ、横三つの計九つの窓があり、うち四隅の窓が景品ディスプレイ、残り五つの窓が回胴式スロットになっている。ボタンを三回押して上下二つ、左右二つ、中央一つのリールを順に止めていく。景品は大中小とあり、7が三つ出ると小、四つで中、五つ全部で大の景品が払い出される。OP価格七十七万七千円で七月下旬発売。

同「スピンスピン・ミニ」＝景品を円形に並べたプレートが四層あり、全体が回転。取りたい景品がある層にボタンでフックを上昇後、回転させてプレートを傾け景品を落とす。プレートを外し二層を一層にすると大型景品も使用できる。OP価格四十八万円で七月下旬発売。

メダルゲーム機「トゥルーラブ」＝プッシャータイプ。投入メダルがフィールド内三ヵ所にあるハートマークを通過すると三つのLED数字が点滅、同じ数字が三つ揃うと設定された枚数のメダルが中央部のバケットにたまってフィールドに落ちる。OP価格九十四万円で八月発売予定。

なお同機のプライズマシン仕様も展示した。これはメダルの代わりに十円硬貨を使用し、一定条件で景品を払い出すものだが、同社ではJAMMA倫理部会に審査を申請し、その結果によって販売するかどうかを決めるとしている。

このほか、携帯電話の着信メロディーを選択し入力できる「着メロスタンド」を紹介。これは硬貨作動式で、備え付けのケーブルに携帯電話を接続し、タッチパネル画面で二百曲の中から選曲して入力するもの。これに「ドコモ」のショートメール対応の定型文も入力できる機能がある。OP価格四十九万八千円で発売日未定。またシール機「Dスタジオジュニア2」なども展示した。

船井ヒューコム新作展で（左から）伊藤節夫常務、ミッドウエストの中西昭雄相談役、船井ヒューコムの中西義典部長

セガ社アトラクション
東京JPに5種
ホラー系とアクアリーナ

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）は、ATP「東京ジョイポリス（JP）」に五種類、「梅田JP」に一種類のアトラクションをこのほど新設した。

うち四種類がホラー感覚のもので、一種類は全国のJP（七ヵ所）にも設置。同社ではJPの今年夏のテーマを〝ホラー〟としてJP共通イベントを展開している。新アトラクションは次のとおり。

「アクアリーナ」＝CG映像による水族館。六×二㍍のプロジェクター式大画面と八個のTV画面で構成。ボタンとタッチパネルで魚が反応する。「京都JP」に設置していたのをシステムはそのままで外観をリニューアルし「東京JP」へ移設、六月二十四日営業開始。利用時間制限なしで料金二百円。

以下はすべて七月十七日営業開始。

「リング・3Dサウンド」＝映画をもとにしたホラー立体音響施設。ヘッドホンによる音響に合わせ振動や風などの演出がある。所要時間五分。利用料金五百円。全国のJPに設置。

「リングウィルス感染ツアー」＝ウォークスルー型ホラー施設。イマジンジャパン㈱が企画・制作。十の部屋を巡り恐怖シーンとの合成記念写真も撮影。所要時間三分三十秒。利用料金七百円。

「マッドストリート」＝同。八つのシーンで構成。所要時間七分。利用料金六百円。

「マックスフライトVR2002」＝米国マックスフライト社製映像シミュレーター。以上三施設は「東京JP」のみ設置。

「ホラーハウス2」＝「梅田JP」の前施設をスケールアップ。五シーン構成でライブアクターの演出がある。所要時間五分。利用料金六百円。

このほかセガ社は、修学旅行など小中高校生の団体を対象にしたVR技術を映像で説明する教育用ビデオを制作。予約した団体客のみに「東京JP」で無料上映中。

また全国JP共通イベントは「ホラージャック99」として、ライブショー、ネイルアートや特殊メイクのサービスなどを実施している。

セガ社東京JPでのVR水族館「アクアリーナ」のようす

ダイヘン、AM事業参入
賽銭ロボを開発
「小樽よしもと」に設置

電力機器メーカーの㈱ダイヘン（本社大阪市淀川区田川、西松大三社長）は七月二十一日、吉本興業㈱（本社大阪、林裕章社長）と共同で「お笑い賽銭ロボット」を開発、「観光名所小樽よしもと」に設置した、と発表した。これを機にダイヘンはAMロボット事業に本格参入する。

ダイヘンの主な事業は小型変圧器や溶接機の製造だが、産業用ロボット開発の応用例として新規事業を模索していた。吉本興業の子会社、吉本倶楽部㈱を通じて今回の共同開発の話が進み、九八年九月から実現に向けて進めていた。

「お笑い賽銭ロボット」は、今年三月北海道小樽市にオープンした、吉本興業のお笑いテーマパーク「観光名所小樽よしもと」に設置された。これは、来場者が賽銭箱にお金を入れると、それをロボットが感知し、社殿の扉を開けるとともに、ロボットが感知した金額に応じて二十種以上の動作のひとつを演じるもの。動作が終了すると扉が閉じられる。

賽銭の額が十円ぐらいだと「お前、ケチやの」などしゃべるが、高額だと別の言いかたとなる。セリフは十秒から一分程度までいろいろある。これらの演出面は吉本興業が担当した。システムはパソコン（ウィンドウズ98）で組み立てられており、二十個のモーターを制御している。

ダイヘンと吉本興業が共同開発した「お笑い賽銭ロボット」のようす

コスプレ専門
コスパの秋冬物
新作コスチュームを発表

TVゲームなどのキャラクターになりきるためのコスチュームなど専門に扱う㈱コスパ（本社東京都渋谷区神泉）が、このほど秋冬シーズン向けの商品を発表した。コスプレ用の衣裳ですべて限定版だが、人気がある。

例えば「ストリートファイターⅡ」の春麗コスチュームは三万八千円。「ストリートファイターZERO3」のさくらコスチュームは二万九千八百円。「サムライスピリッツ」のリムルルコスチュームは四万八千円などとなっている。

特別のフルオーダーも受け付ける。渋谷本店（☎3770－3383）のほか、大阪心斎橋店、名古屋店がある。通信販売も行なっている。

さくら、春麗のコスチューム ©CAPCOM

JAMMA、理事会
「機械基準」改正を承認
前回改正は承認取り消し、改めて提出

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）は七月十四日、事務局会議室で第五十四回理事会を開催。昨年十月二十一日の理事会で可決承認され、十二月十六日の理事会で承認を取り消した「健全化を阻害する機械基準」改正案を、さらに手直して承認した。

高橋和治専務によると会議の冒頭で、中山隼雄会長が退任を表明した。副会長の順位が話題となり、柿原彬人副会長が新会長に就任した。上月景彦氏が五月に理事を退任しているため、二名の理事が欠員となることから永井明氏と本田重正氏が補充理事として選任された（本紙前号参照）。

「健全化を阻害する機械基準」の一部改正については、倫理部会（金沢義秋副会長）が再度まとめて提出、承認されたもの。九八年十月二十一日の理事会に提出、承認された改正案は、十八歳未満の者が使用できない機種などを定めるもので、理事会では「異議なく」承認可決された。その際AOUの意見を聞いておくという条件もなかった。

しかし、この改正に関してAOUから、「十八歳未満の者は使用できないという制限を設けることには無理がある。子ども用メダルゲーム機でのメダル払い出し枚数の制限は撤廃すべきではない」など反対意見が出た。またJAMMA理事の中からも同様の意見が出たため、十二月十六日の理事会に改めて提出したところ、前回承認した「基準」改正案を無効とし倫理部会に差し戻すことを「全会一致で」可決した。

今回再提出された「基準」改正案は、AOUの意見が反映されたものと高橋専務は説明している。改正案の主な内容は、「基準」および「基準の運用規程」で、「基準」の適用範囲や用語の定義を明確化した、機種ごとの条件でTVゲーム機の表現の制限を具体的に示した、メダルゲーム機での制限を緩和した――など（**8―9めんに掲載**）。これらによる「健全化」の効果などは示されていない。JAMMAではAOUに改めて説明した上で、九月一日にも実施したいとのこと。

なお柿原新会長がAMショー委員長となることを内定した。このほかの議案はなく、五月十八日の通常総会で指摘され、理事会で検討することになったいくつかの案件は検討されなかった。

AMショー委員会
中古出品を禁止
非会員の出展内容を点検

JAMMA理事会に引き続き、JAPEA側委員も出席してAMショー委員会の第三回会合が開かれた。これは出展申し込み締め切り（六月十日）と小間位置決定（六月二十三日）を経た結果を確認するもの。

それによると七月十四日現在、七九社（前回七十五社）が千九十五小間（千三百一小間）に出展する予定で、うち今回から出展できることになった非会員分は十五社七十一小間となった。

非会員の出展申し込みについては、二月二十四日の第一回会合で「原則として出展資格は問わない。ただし出展内容がショーの内容にそぐわないと判断した場合は出展を拒否することがある」とした。また四月二十二日の第二回会合で「会員外からの出展申し込みには会社案内と出展品カタログの添付を義務付ける」ことを決めている。

このため第三回会合では、出展を申し込んだ非会員の「申込書」と出品予定品カタログのカタログの写しが提出されたが、台湾からの五社十八小間については、「申込書」がなく、カタログも一部しかなかった。また韓国の協会（KAMMA）十六小間は、団体としての「申込書」はあるが出品予定品カタログがなかった。これらは不明な点が多いので、再確認することになった。その結果次第では、出展を断わることもあるとした。

また非会員出展のうち中古機販売の二社が出展する予定になっているが、ショー会場での中古機展示をしないよう要請することになった。メーカーの承諾を得ている場合は構わない、とのことであるが、中古機展示を禁じる理由は特に示していない。

なお中古機業者の出展についてはその後、七月二十三日にショー委員名で出展社あての通知が送られている。それによると、「現在は、最終的にメーカー責任を問われる時代であり、中古品の販売行為には慎重のうえにも慎重に対処してゆかねばならない。AMショーはメーカー団体が主催する展示会であり、この中での中古品の出展・販売行為は好ましくない」との見解で意見の一致を見たとし、メーカー許諾を受けていない中古品の展示・販売行為（カタログ販売も含む）を禁止している。このため小間数を減らしたり、出展を取りやめる場合、それを認め出展料を払い戻すとしている。

ショー委員会第三回会合では以上のほか、出展社主催のAMショー合同パーティー（九月九日の夜、ホテルオークラ）の開催要領を決めた。うちパーティー券の値段は、前回までの一万八千円から一万三千円と値下げしているのが注目される。

岩手県協、臨時総会
半数の5社退会
「協会にメリットない」と

岩手県アミューズメント施設営業者協会（葛西正義会長、会員十社）は六月二十四日、盛岡市内の岩手ふれあいランドで臨時総会を開き、葛西会長の辞任を了承、会長代行に佐藤義雄副会長を選任した。同総会には五社が出席した。

これは葛西会長が「一身上の都合」で辞意を表明したため開いたもの。前会長だった佐藤副会長が、今年度末の来年三月末日まで会長代行を務めることになった。

またNAファクトリー、㈲エルモ、キョクイチAGスクエア、トウト企画、㈲ニューオリエンタルレジャーの五社が、「協会にメリットがない」との理由で退会届を提出、これを了承した。現在の会員は㈱アプロ、セガ社、タイトー、ナムコ、㈱フェニックスの五社となり、会員数が半減した。

なお会長辞任に伴い事務局が移転した。所在地などは次のとおり。

岩手県協事務局＝盛岡市紫波日詰一一一の三、㈱フェニックス内、☎（019）672—1151。

茨城県協、通常総会
無店C会員廃止
大手A会員とB会員制に

茨城県アミューズメント施設営業者協会（事務局取手市、大野圭一会長、会員二十一社）は六月二十三日、笠間市内のホテル山の荘で平成十一年度通常総会を開き、予決算案、年会費の改正などを承認した。同総会には委任九社を含む十七社が出席した。

平成十年度事業報告案と決算案、十一年度事業計画案と予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画については会員増強など前年度の内容を踏襲するとともに、地域イベントへの参加を検討することになっている。

年会費改正については、これまで大手および複数店舗を有するA会員（年会費七万円）、A会員以外で県内に店舗を有するB会員（三万円）、県内に店舗がないC会員（二万四千円）としていたが、C会員を廃止してB会員に統合することを承認したもの。従って会費ランクがAとBの二種類になり、従来のC会員の会費が三万円に引き上げられることになった。

このほかAOUの青少年指導員養成講座（九月開催）と全国大会（十月）への参加者を決めた。議事終了後、出席メーカーおよびディストリビューターから新製品の紹介があった。

総会終了後に懇親会が開かれ、来ひんとして県警生活安全総務課の鈴木敏広係長が挨拶し、遵法営業や少年非行防止などについて話をした。

岐阜県協、定時総会
勉強会など計画
研修ツアーは10月米国に

岐阜県ゲーム機オペレーター協会（事務局岐阜市、真鍋巧会長、会員三十一社）は六月二十四日、岐阜市内の長良川ホテルで第十五回定時総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。同総会には十五社が出席した。

真鍋会長が挨拶しこの一年を振り返って総括した後、来ひんとして県警生活安全総務課の長瀬順一警部が、改正風営法に関して説明し遵法営業、青少年健全育成、暴力団排除について協力を求めた。また同協会顧問の野田聖子衆院議員の秘書が挨拶した。この後昼食会があり、午後から議事に入り真鍋会長が議長となって進められた。

平成十年度事業報告案と決算案、十一年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画については組織強化、協会運営の円滑化など前年度を踏襲した上で、勉強会や研修旅行の実施を挙げている。

最後に三浦保夫副会長が閉会の挨拶をした。

なお同協会は七月二十八日、岐阜市内の県民ふれあい会館で理事会を開き、同総会の反省とともに事業計画のうち勉強会などの実施について検討した。

勉強会は風営法をテーマに、事前に会員からの質問などをまとめて企画することになり、十月上旬に開催する。また研修旅行は十一月上旬にラスベガスツアーを実施する方向で検討し、旅費の一部を協会が負担することになった。

滋賀県協、定時総会
役員は全員留任
青少年対策など前年踏襲

滋賀県アミューズメント施設営業者協会（事務局大津市、朝日正博会長、会員十四社）は六月八日、大津市内のびわ湖タワーで第三回定時総会を開き、役員改選により全役員を留任とした。同総会には委任三社を含む十二社が出席した。

平成十年度事業報告案と決算案、十一年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画については、組織の拡大強化、青少年対策への協力など前年度を踏襲したものとなっている。

役員改選は任期満了に伴うもの。全理事を留任とした上で新理事の互選により正副会長も再任となった。

この後事務局から改正風営法について、滋賀県は「営業延長許容地域」の指定がないことなど説明があった。

愛媛県協、通常総会
副会長2名新任
セガ社、タイトーから

愛媛県アミューズメント施設営業者協会（事務局松山市、和田紘一会長、会員十三社）は六月二十三日、松山市内の伊予鉄会館で第十三回通常総会を開き、役員改選により和田会長を再選した。同総会には九社が出席した。

平成十年度事業報告案と決算案、十一年度事業計画案と予算案はいずれも異議なく承認された。

役員改選は任期満了に伴うもので、会長が再選され副会長二名と監事一名が新任となり、理事数を三名減らした。新役員態勢は次のとおり。

会長＝和田紘一氏（大生実業㈱）。副会長＝頼岡成司氏（セガ社）、岡健二氏（タイトー）。

理事＝佐々木重雄氏（丸の内商事㈱）、菊地仁志氏（㈲菊地商事）、大供敬治氏（ナムコ）、本田貫輔氏（ゲームインベース）、木村和友氏（㈱アモス）。

監事＝福嶺巌氏（ミネマシン）。

城島後楽園で
観覧タイプ2種
「スカイパレット」など完成

城島後楽園ゆうえんち（大分県別府市、㈱西日本後楽園経営）は、このほど大観覧車「スカイパレット」と回転式遊園施設「こうのとりスカイメリー」の二機種を新設、七月二十日営業運転を開始した。

同園では、九八年から〝森の中のゆうえんち〟をテーマに三年計画で七億五千万円を投資して園内整備計画を進めており、今回の遊園施設の新設はその一環となるもの。新設二機種の主な内容は次のとおり。

「スカイパレット」＝豊永産業㈱製。ホイール直径約五十㍍、四人乗りのゴンドラ計二十四台が約十一分半で一回転。利用料金四百円。投資額三億円。

「こうのとりスカイメリー」＝ドイツのジーラー社製。コウノトリの形をした巨大アームが二十六人乗りゴンドラを高さ二十二㍍まで吊り上げると同時に、ゴンドラ自体もゆっくりと水平回転するもの。所要時間約四分。利用料金四百円。投資額二億五千万円。以上二機種で年間延べ利用者五十五万人を見込む。

吊り下げ回転式遊園施設「こうのとりスカイメリー」のようす

東京ゲームショウ
76社が出展予定
会場レイアウト決まる

CESA主催の「東京ゲームショウ99秋」（九月十七－十九日、幕張メッセ）の会場レイアウトが決まった。前回同様に幕張メッセの一－八ホールを使用するが、メインの入口を二ホールに設け二－七ホールをゲームソフト展示、八ホールを物販・出版コーナーに区分する。

七十六社（前回八十二社）が千五百二十三小間（千五百三十小間）に出展する予定で、特に今回はSCEの次世代機「PS2」が実物展示されるなど、注目される催しとなる。初日のみビジネスデーで、後の二日間は有料で一般公開される（出展社名と会場レイアウトは12めんに掲載）。

奈良県協、定時総会
事業計画は踏襲
社会環境の浄化など

奈良県アミューズメント施設営業者協会（事務局奈良市、松村克彦会長、会員十四社）は六月十八日、奈良市内の共済会館やまとで第十回定時総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。同総会には委任四社を含む十三社が出席した。

平成十年度事業報告案、決算案、十一年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画では、組織の拡大強化、賭博の追放、青少年を取り巻く環境浄化への協力、近畿地区協議会が実施する研修会や「ゲームの日」イベント、新春賀詞交歓会などへの参加、協力を挙げている。

奥野慧司副会長が閉会の挨拶をした後、懇親会が行なわれた。

福岡県協、定例総会
会費を据え置く
前回総会で値上げしたが

福岡県アミューズメント施設営業者協会（事務局福岡市、長友隆典会長、会員三十二社）は六月四日、福岡市内のアークホテルで平成十年度定例総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認したほか、年会費を据え置くことなどを決めた。同総会には二十四社が出席した。

平成十年度事業報告案と決算案、十一年度事業計画と予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画については組織強化など前年度を踏襲した上で、店舗管理者研修会の来年二月開催などを挙げている。また「ゲームの日」イベントについて、ナムコ運営「ワンダーパーク筑紫野店」に障害者を招待して実施する方向で検討することになっている。

年会費については、前回総会でAOU会費値上げに伴いオペレーター以外の会員の会費を二倍の四万円に引き上げ、オペレーター会員の会費は二万円のまま据え置くことを決めたが、新年度も現行どおりとすることが承認された。

新入会員として㈱SNK、幸和文化機器㈱の二社が紹介された。

論潮
着想と表現

日本の著作権法で保護される著作物というのは、「思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものをいう」となっている。つまり作品のテーマや学説、ルールなど、著作者の内部にとどまっているアイデアや、表現の背後にある思想または感情そのものは著作物ではないことが明らかである。

米国の著作権法でも基本的に同じで、「著作権の保護は、着想（アイデア）、手順、工程、方式、操作方法、概念、原理または発見（これらが著作物において記述、説明、図解または具現されている形式のいかんを問わない）には及ばない」と示している。世界知的所有権機関（WIPO）でも「単なる着想（アイデア）や方法のように特定の表現形式に作り上げられていない知的概念は、著作物ではない」としている。

著作権保護という観点からすると、アイデアは保護されないということなのである。もちろん、あるアイデアを基礎にして創造的に表現されたものは保護される。従ってこのアイデアと表現との境界が理解できないと、いつまで経っても納得できないことになる。

例えば素晴しいメロディを頭の中で思いついた場合、それだけならば著作物でもなんでもない。しかし、そのメロディを声に出してあるいは楽器を使って録音した場合、さらには楽譜として記録した場合は表現となり、著作物として保護されることになる。

ところがTVゲームの開発というレベルでは、アイデアと表現の境界がしばしば見落とされる傾向がある。日本での判例は少ないが、米国ではこれらについて示した判例は少なくないので、少なくともメーカーはそれらも十分検討しておくべきだと思われる。しかし検討が十分なされていないと、こうした傾向が生じることになる。知的所有権は、AM機ビジネスを進める上で重要な要素であると分かっていながら、それほど研究されていないのは残念である。

DC版「ソウルキャリバー」
ゲーム場で販促
ナムコ、セガ社の直営店

ナムコが八月五日発売したDC用ゲームソフト「ソウルキャリバー」の販促の一環として、ナムコとセガ社の直営ゲーム場にトレーディングカードを貼り付けたポスターが八月三日から貼り出されることになった。ナムコの直営店のうち二百五十店、セガ社の直営店のうちDC設置の百店で実施される。

DC用「ソウルキャリバー」は、ナムコのDC用ゲームソフト第一弾。九八年七月出荷の業務用「ソウルキャリバー」をDC用として移植したもの。家庭用だけに多くのモードを追加した。

その販促用ポスターには、「ソウルキャリバー」の十八名のキャラクターをあしらったトレーディングカードが貼り付けてあり、直営店に遊びに来たプレイヤーがカードを自由に持ち帰ることができる。トレーディングカードは全部で二十七種ある。

ナムコでは、プレイヤーがカードを収集するため直営店に集まるなど、業務用でも効果が期待されるとしている。直営店では、曜日や時刻ごとに異なるキャラクターのカードを貼るなど、工夫をこらす。

トレーディングカードを貼付した「ソウルキャリバー」販促ポスター

タカラ社長を
佐藤会長が兼任
タカラAM社長は荘司征男氏

佐藤　安太氏

㈱タカラ（本社東京）は七月十九日、佐藤博久社長が退任し、創業者で実父の佐藤安太会長が社長を兼任することになったと発表した。佐藤博久氏はファンシー商品販売の㈱ギャルソン社長にとどまる。AM事業の㈱タカラアミューズメントでは四月一日付で、荘司征男常務が社長に昇格した。

タカラは五五年九月設立の㈲佐藤ビニール工業所が六〇年の改組を経て六六年から現社名となった玩具メーカー。九四年六月、佐藤安太社長が会長に、佐藤博久副社長が社長になった。九七年三月期に黒字に転換して以来、連続して増収、最終利益を計上しているが、業界三位に後退しており、「創業の熱い理念・精神に立ち戻って」経営を立て直す必要が生じた。このため佐藤安太会長が社長を兼務し、商品企画の現場指揮に乗り出す。

佐藤安太氏（さとう・やすた）　四五年に米沢工専（現山形大）卒。五五年に佐藤ビニール工業所（現タカラ）を設立し社長。九四年四月から会長。福島県出身、七十五歳。

人事異動

エスジーエス
（6月30日）取締役、セガ社専務執行役員中村俊一▽最高顧問（取締役）中山隼雄

タカラ
（7月19日）兼社長、会長佐藤安太▽退任（社長）佐藤博久

日光堂
（7月30日）退任（取締役）中谷鉦夫
（8月2日）兼管理部担当、副社長加茂正治▽管理部門長、山本勲
（8月5日）副社長付部門長、中島博道

日本コンラックス
（8月1日）副社長（専務経営企画・開発技術・生産担当）大櫛正人▽管理本部長（管理統括担当）常務今津弘志▽営業本部長（管理本部長）同小田武勝▽坂戸工場長（坂戸工場副工場長）取締役大森繁▽経営企画本部事業計画推進室長（経営企画本部企画室長）同田村正之

バンダイ
（8月1日）トイ事業本部マテル事業準備室長（トイ事業本部ベーシック事業部長）奥山峰雄
▼機構改革＝トイ事業本部にマテル事業準備室を新設

社名変更

エイケイワークス㈱（旧・朝日エンジニアリング販売㈱）＝大阪府泉南郡岬町淡輪一三八七の二、☎（0724）94－0783、藤原忠社長。

「99CESAゲーム白書」
家庭用TVゲーム市場 6千6百億円で13％減
98年実績、輸出ゲームソフトは大幅な伸び

㈳コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA、事務局東京、上月景正会長）は、家庭用TVゲームに関する調査をまとめた「99CESAゲーム白書」を七月二十三日発表した。それによると、九八年の家庭用TVゲームの国内市場規模は六千六百億円で、前年比一三％減少した。

同白書はSESAマーケティング委員会（中村紘一委員長）が担当し九七年からこの時期に発表してきているもの。三回目となる今回は、過去三年間の推移のまとめや各データをさらに具体的にした表を作成しているほか、過去二回は対象外としてきたパソコン関係や海外市場の動向などもその関係団体の資料を引用しながら掲載し、内容を一段と充実させている。

調査は、家庭用TVゲームの市場規模と消費者動向を把握することを主な目的として、アンケート方式で実施したもの。

機種別市場規模

市場規模（パソコンを除く）については九八年一－十二月の実績に基づき、ハード／ソフトウェアメーカー百二十二社を対象に九八年十一月（回収百十三社）と九九年五月（回収九六社）の二回調査、また小売店のCESA販売店モニターへの月次調査（一回最多回収千四百十六店）をまとめ推計した。推計値に占める回答数値は対応機種によって異なるが平均八三％となっている。

その結果、家庭用TVゲーム全体の国内市場規模は六千五百八十六億一千八百万円で、前年比一三・一％縮小した（左上のグラフ参照）。

うちハードの市場規模は千四百四十九億五千五百万円で前年比一七・一％減、ゲームソフト市場は五千百三十六億六千三百万円で同一一・九％減となった（左のグラフ参照）。

市場規模を機種別に見ると、ハード、ソフトのいずれも「プレイステーション」（PS）が過半数を占めて他を圧倒している。ハード市場では「サターン」が激減、「ドリームキャスト」（DC）が登場して一〇・三％となっているのが目立つが、それでも「ニンテンドウ64」（N64）の一一・九％より低い。ソフト市場では「サターン」用が健闘しており、「DC」用は一・三％にすぎない。「N64」用だけが前年比四・七％増と伸ばした。

出荷台数と金額

国内の出荷数については（下のグラフ参照）、全体でハードが千五十三万六千台、前年比一一・五％減、出荷金額は千百九十四億千二百万円で同一五・七％減となった。

機種別台数では、「PS」が四百三十一万四千台で全体の四一％を占め、「N64」が百十八万五千台、「DC」が四十九万九千台となっている。

ゲームソフトの出荷本数は全体で一億七十六万八千本、出荷金額は三千五百二十八億五千九百万円でいずれも前年比数％減で、ハードに比べると落ち込みが少ない。

対応機種別では、「PS」用が全体の五八％を占める五千八百五十三万四千本で、前年比九・二％増となった。また「N64」用も八百八十二万本で同十七・五％も増加した。「DC」用は百二十四万九千本となっている。「サターン」用は千五百六十八万四千本で「PS」用に次いで多いが、前年比二八・六％も減少した。「サターン」と「スーパーファミコン」は新ハードに移行しており、ハード、ソフトともに大きく減少した。

全体としてハードは伸び悩んでいるが、ゲームソフトの出荷は順調という傾向を示した。

ただハンドヘルドゲーム「ゲームボーイ」については、ハード四百十三万台で前年比二・八％増、ゲームソフト千五百三十九万三千本で同五・八％増と、ハード、ソフトとも伸ばしている。

海外向け出荷

一方、海外への出荷については（左下のグラフ参照）、ハードが三千六百万台で前年比二〇％増だが、出荷金額は三千六百三十億円で二％減、ゲームソフトは一億一千四百万本で四六％増、出荷金額は二千百四十億円で四五％増となった。

機種別に見ると、ハードは「PS」の伸びが目立ち全体の五〇％を占める千八百万台で四〇％増、「N64」は七百三十万台で一六％減少した。「DC」は九千台となっている。ゲームソフトは「N64」用が全体の五四％を占める六千百万本で八八％増、「PS」の占める割合は一五％だが、前年より二・五倍も伸ばし千七百万本となった。「DC」は六万六千本となっている。

海外への出荷は、ハードは「PS」、ゲームソフトは「N64」用がそれぞれ過半数を占めており、この割合は前年とほとんど変わらない。

中古ゲームソフト

中古ゲームソフト市場については、前回までは中古ゲームソフト小売店のデータをまとめていたが、今回は一般ユーザーへの調査結果から推計している。また前回まで「中古ソフト市場の分だけ新品ソフトの販売機会を損失している」と強調してきたが、今回その解説はなく、中古分を新品で販売された場合の推計金額を挙げるだけにとどめている。

それによると（下のグラフ参照）、ユーザーが年間に購入したゲームソフトのうち中古が三〇・二％、本数にして四千三百六十万本となる。これが新品で販売されたとすれば二千二百二十億円になるとしている。なおユーザーのゲームソフト購入本数は、年間で一人平均六・三本となっている。

以上のほか一般消費者の動向調査の中で、パソコンを自宅で使う目的は〝ゲーム〟と答えたのが四五・五％、最もよく使うパソコンソフトはワープロソフトが過半数だが、次いで多いのがゲームソフトで三八％という結果になっている。

同白書はA4版（本文百十九頁）で価格五千円。問い合わせ先はCESA事務局（☎3591－9151）まで。

機種別市場規模（ハード＋ソフト）

国内総市場規模 658,618百万円：プレイステーション 59.7、サターン 12.7、10.9、12.3、ニンテンドウ64、ドリームキャスト 3.3、1.1

ゲームソフト市場規模

ソフトウェア国内市場規模 513,663百万円：プレイステーション 61.4、サターン 15.5、10.6、10.0、ニンテンドウ64、ドリームキャスト 1.3、1.2

ハード市場規模

ハードウェア国内市場規模 144,955百万円：プレイステーション 53.7、ニンテンドウ64 11.9、ドリームキャスト 10.3、2.7、20.6、サターン 0.8

□32ビット（以上）機　■16ビット機　■8ビット機

ハードの新種別出荷台数（単位：千台）

機種	'98年	'97年
プレイステーション	4,314	5,400
ゲームボーイ	4,130	4,016
ニンテンドウ64	1,185	1,190
ドリームキャスト	499	－
サターン	221	970
スーパーファミコン	72	254
その他	115	71

ゲームソフトの機種別出荷本数（単位：千本）

機種	'98年	'97年
プレイステーション	58,534	53,621
サターン	15,684	21,963
ゲームボーイ	15,393	14,546
ニンテンドウ64	8,820	7,504
ドリームキャスト	1,249	－
スーパーファミコン	862	3,718
その他	226	211

新品と中古ゲームソフトの販売本数

新品＋中古 144,367千本：中古ソフトウェア 43,599千本 30.2%、新品ソフトウェア 100,768千本 69.8%

改正された「健全化を阻害する機械基準」の全文

1 経緯

本件については、第四十九回理事会（平成十年十月二十一日開催）に提議されたものであるが、施行にあたって基準の運用で大きな影響を受けることが予想されるAOUからの意見を求めることが付帯事項となったため、再度調整審議を行い、本日提議したものである。

2 AOUからの意見

(1) 風営適正化法第二条第一項第八号の営業は十八歳未満の入場が認められる営業にも関わらず、十八歳未満にプレーを認めない遊技機を設置することは無理がある。

(2) もし、当該遊技機を設置したとしても、十八歳未満にプレーを認めない運営を徹底することが困難であり、不十分な対応が問題となることが懸念される。

(3) メダルゲームの登録制度の簡素化により、子供用機の最大払い出し枚数の制限（これまで最大九十九枚）が撤廃されることで行政や地域社会を刺激する懸念がある。

3 改正の内容

AOUからの意見を尊重、倫理部会（部会長・金沢義秋副会長）において数度の審議を持ち、次のように改正した。

(1) 健全化を阻害する機械基準

i 基準の様式を、JISZ8301「規格票の様式」に合致させた。

ii 基準の適用範囲及び用語の定義を明文化した。

iii 機種ごとの条件について、テレビゲーム機の表現の条件を具体的に表現した。

iv 機種ごとの条件について、メダルゲーム機の形状の条件を削除し、規制の緩和を行った。

v 大人用のメダルゲーム機については現行通り、硬貨の投入によるクレジットを認めないこととした。

(2) 健全化を阻害する機械基準の運用規程

i 規程の様式を、JISZ8301「規格票の様式」に合致させた。

ii 申請者の便宜を図るため、「倫理審査受審のガイドライン」を策定した。

iii 倫理審査において、ゲームのストーリーを加味して判定することとした。

iv 審査及び届出に対する通知書を整備した。

審査の結果は「承認」、「不承認」とし、AOUの意見を尊重して十八歳未満使用禁止の「条件付き承認」を削除した。

また、届出の結果は「受理」、「不受理」とした。

v 審査の実施に係る諸経費に充当するため、申請者から一機種当たり三千円の審査手数料を徴収することとした。

ただし、最初の審査申請時のみの徴収とし、同一機種の再審査の際は徴収しないこととした。

vi メダルゲーム機については現行通り、大人用と子供用の区分を行い、子供用については最高配当枚数の制限（九十九枚以下）を継続することとした。

vii メダルゲーム機の表示ラベル単価を、メダル投入口の数に百円を乗じた額を単価とした。（大人用・子供用同額。ただし、上限を千円とした。）

(3) 倫理審査判定基準

i 基準の様式を、JISZ8301「規格票の様式」に合致させた。

ii 審査委員会で結論が出ない場合に備え、審査判定委員会を新設した。

iii 審査における承認の条件を定めた。審査委員会（六名）は四分の三の同意で承認、審査判定委員会（二十名）は三分の二の同意で承認とすることとした。

iv 公序良俗に反する内容を具体的に例示した。

v 極度の暴力及び極度の残虐的な表現の内容を具体的に例示した。

vi 審査の実施に関する規程を新たに加え、審査委員会及び審査判定委員会の組織について規定した。

vii 審査期間に関する規定（最長三週間以内）を定めた。

健全化を阻害する機械基準

一 目的

「健全化を阻害する機械基準」（以下、機械基準という。）は、㈳日本アミューズメントマシン工業協会（以下、協会という。）が健全で秩序あるアミューズメントマシン産業界の確立のため、公序良俗に反する機械を排除する諸対策推進の運用に活用し、もってアミューズメントマシン産業の振興に資することを目的とする。

二 適用範囲

この機械基準は、業務用アミューズメントマシンのうち、次に規定する機種に適用し、協会会員は、健全化を阻害する機械を日本国内向けに製造、販売及びオペレーションをしてはならない。

1 テレビゲーム機
ビデオ画面を使用し、硬貨又はプリペイドカード（ポストペイドカードを含む。）により業務用としてオペレーションされるもの。

2 メダルゲーム機
メダルイン・メダルアウト方式により業務用としてオペレーションされるもの。

三 定義

この機械基準で用いる主な用語の定義は、次のとおりとする。

1 業務用アミューズメントマシン
主として「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」の第二条第一項第八号に該当する営業で使用される遊技設備。

2 健全化を阻害する機械
四に規定する各機種ごとに掲げられた各条件のいずれか一つ以上に該当するもの、及び協会が公序良俗に反する機械と認めたもの。

四 機種ごとの条件

1 テレビゲーム機

(1) 表現の条件 公序良俗に反する内容を表現するもの、並びに卑猥、極度の暴力的、及び極度の残虐的な内容を表現するもの。

備考：公序良俗に反する内容を表現するもの、並びに卑猥、極度の暴力的及び極度の残虐的な内容の判定は、別に定める「倫理審査判定基準」に基づき協会が行う。

(2) その他の条件 公序良俗に反する機械に容易に改造できるおそれのあるもの。

2 メダルゲーム機

(1) 機能・構造の条件

①大人用

i メダルを使用できないもの。

ii メダル払出装置がないもの。

iii 入賞したメダルが払い出しされないで、クレジットされるもの。ただしプレイヤーが任意にかつ随時に払い出しすることが出来る払い出しスイッチ（押しボタン）を備えているものを除く。

iv クレジットがスイッチ等の操作により加算され、その枚数がメータ一等に記憶される構造のもの。

v 紙幣などを挿入できる構造のもの。ただし構造がメダル貸出機として独立した機能を持ち、機械本体と通信をしていない台間メダル貸出機は除く。

vi 硬貨を投入し、直接クレジットされて遊戯できるもの。

②子供用

i メダルを使用しないもの。

ii メダル払出装置がないもの。

iii 入賞したメダルが払い出しされないで、クレジットされるもの。ただしプレイヤーが任意にかつ随時に払い出しすることが出来る払い出しスイッチ（押しボタン）を備えているものを除く。

iv クレジットがスイッチ等の操作によりリセットされ、その当り枚数がメーター等に記憶される構造のもの。

v 遊戯における最高配当枚数が九十九枚を超えるもの。（倍率九十九倍ではなく、一回の遊戯における複数クレジット・メダル掛けの場合でも一回の遊戯の配当枚数が九十九枚を超えるもの。）

vi 3ウェイ等の構造によるもので硬貨を挿入した場合に直接クレジットされるものは、一度に投入される金額が百円を超えるもの。

vii 紙幣及び五百円硬貨等を挿入できる構造のもの。

(2) その他の条件 四、2の(1)の各条件に規定する機械及び公序良俗に反する機械にディップ・スイッチ又はロム交換等により容易に改造できるおそれのあるもの。

附則（省略）

機械基準の運用規程

一 目的（省略）

二 機械基準の運用組織（省略）

三 運用

1 倫理部会受審及び届出の義務

(1) テレビゲーム機

i 映像、言語及び音声を用いて、卑猥な内容を表現していると疑われるテレビゲーム機は、すべて製造、販売及びオペレーションする前に倫理部会の審査（以下、「倫理審査」という。）を受けなければならない。

ii 極度の暴力的及び残虐的な内容を表現していると疑われるテレビゲーム機は、すべて製造、販売及びオペレーションする前に倫理審査を受けなければならない。

(2) メダルゲーム機
すべて倫理部会に届け出なければならない。

2 倫理審査（テレビゲーム機）

(1) この運用規程の三、1、(1)に定められた倫理審査は、別に定める「倫理審査判定基準」に基づいて実施する。

(2) 倫理審査の申請を行うものは、次の事項を記載した申請書（様式1、省略）にビデオテープ資料を添えて提出しなければならない。

審査手数料は一件につき三千円とし、協会事務局は手数料の入金を確認した上で審査申請を受理する。

ビデオテープ資料は、公序良俗に反する内容、並びに卑猥、極度の暴力的、及び極度の残虐的な内容を表現していると疑われる画像表現をすべて収録した同一内容の二本を提出することとする。

i 申請先（JAMMA会長名）

ii 申請者名

iii 申請日

iv 審査内容の別（公序良俗に反する内容、並びに卑猥、極度の暴力、及び極度の残虐的な内容の区別）

v 機種名及び形式名

vi 写真又は外観図面（基板の場合は不要）

vii 表示ラベル必要枚数

viii 遊技方法の説明書（テレビゲームのストーリーを記入し、審査の対象となる画像表現のストーリー中における必然性を付記すること）

(3) 倫理審査の結果は次の通りとし、倫理部会から様式3（省略）の通知書により申請者に通知する。

i 承認

ii 不承認

(4) 審査において不承認の結果となった場合でも、修正の上、再審査を受けることができる。

再審査の申請を行うものは、再申請書（様式2、省略）にビデオテープ資料を添えて提出しなければならない。

再審査の審査手数料は無料とする。

(5) 審査において承認された機器のために表示ラベルを追加申込みする場合は、様式4（省略）の申込書により申し込む。

(6) 協会事務局は様式1、様式2の申請書、及び様式4の申込用紙を備え、希望する会員に提供する。

3 届出（メダルゲーム機）

(1) 1の(2)に定められた倫理部会への届出（以下、「届出」という。）を行うものは、次の事項を記載した届出書（様式5、省略）を提出しなければならない。

i 届出先（JAMMA会長名）

ii 届出者名

iii 届出日

iv 大人用・子供用の別

v 機種名及び形式名

vi メダル投入口数

vii 最高配当枚数（子供用のみ、複数クレジット・メダル掛け時の最高配当枚数）

viii 硬貨を投入した際のクレジット機能の有無

ix クレジット払い出し,スイッチの有無

x 硬貨投入口の有無

xi 投入硬貨の種類

xii 写真又は外観図面（基板の場合は不要）

xiii 遊技方法の説明書

xiv 当該機種が「機械基準」及び「運用規程」に抵触していないことを証する代表者の誓約書

vx 表示ラベル必要枚数

(2) 届出の結果は次の通りとし、倫理部会から様式6（省略）の通知書により届出者に通知する。

i 受理

ii 不受理

(3) 届出内容の確認により不受理の結果となった場合でも修正の上、再届出を行うことができる。

(4) 協会事務局は様式5の届出用紙を備え、希望する会員に提供する。

4 表示ラベル

(1) 2に基づき審査申請を行い承認された機械、及び3に基づき届出を行った機械を製造、販売又はオペレーションしようとする者は、「機械基準」及び「運用規程」に抵触していないことを証するための表示ラベルをそれぞれの機械に貼付しなければならない。

(2) 表示ラベルは、機械本体の前面又は側面の見えやすいところに貼付しなければならない。

(3) 基板又はキットの販売においても、製造者及び販売者の責任において表示ラベルを最終需要者（オペレーションするもの）に貼付させなければならない。

(4) 表示ラベルは、テレビゲームの審査においては「健承認済」、メダルゲームの届出においては「健届出済」の文言とし、協会の事務局において一連番号のついたものを作成する。

事務局は、審査で承認を受けた申請者、及び届出者に対し、代金納入後に必要枚数の表示ラベルを送付する。

(5) 表示ラベルの単価は、次のとおりとする。

区別		表示ラベルの単価
審査承認機械		300円
届出機械	メダルゲーム機(基板)(大人用・子供用)	100円
	メダルゲーム機(完成品)(大人用・子供用)	メダル投入口数×100円(1,000円を上限とする)

四 遵守事項

1 協会の会員は、「機械基準」及び「運用規程」を遵守しなければならない。

2 会員が「機械基準」及び「運用規程」に違反した場合には、倫理部会長は注意を促し、最終的には理事会に付議し、除名手続きを取ることが出来る。

五 附則（省略）

倫理審査受審ガイドライン

次の内容を表現する画像を含むビデオゲームは、倫理審査を受審する必要があります。審査の方法、詳細等についてはJAMMA事務局までお問い合わせ下さい。

Ⅰ 公序良俗に反する内容を表現するもの

1 次に規定するもの。

①国家及び社会に係る表現
・日本国憲法を尊重しないもの
・あらゆる国の主権を尊重しないもの（元首、国旗、国歌及び民族的習慣の取扱いに注意する）
・民主主義の精神に反するもの
・暴力を肯定して表現したもの
・軍国主義や戦争を正当化したもの
・武力や暴力による問題解決を正当化したもの
・社会通念を否定したもの

②法及び正義に係る表現
・法及び正義の存在を尊重しないもの
・裁判への信頼を損なうような表現のもの
・犯罪の方法を詳細に描写したもの

③宗教に係る表現
・信教の自由を尊重していないもの
・特定の宗教に対して侮辱、憎悪を含む表現のもの

④人権に係る表現
・基本的人権を尊重していないもの
・特定の個人の名誉、プライバシー及び肖像権を侵害するもの
・人身売買を正当化する表現のもの

⑤差別に係る表現
・人権、民族、性別、疾患、職業及び心身の障害等により差別する表現のもの

⑥教育に係る表現
・教育の尊厳を傷つけたり、教師を不当に愚弄または侮辱する表現のもの
・未成年者に禁じられている行為を正当化したもの
・未成年者に好ましくない影響を与える行為を表現したもの

⑦麻薬及び暴力
・麻薬・覚醒剤及びこれらに類する薬物の使用や取引を肯定的に表現したもの
・反社会的な活動や組織を肯定的に表現したもの

Ⅱ 卑猥な内容を表現するもの

1 隠蔽すべき習慣として認められる性的な事柄、及びそれらを連想させるもの。
・下着姿、水着姿を含む
・排泄行為を含む

2 性及び性に係る風俗を表現するもの、または暗示するもの。

3 性的感情を刺激するための音声のあるもの。

Ⅲ 極度の暴力的及び極度の残虐的な内容を表現するもの

1 肉体損壊に関する表現のうち次に規定するもの

①頭部（切断される、吹き飛ぶ、崩れる、半壊する、穴があく、割れる、陥没する、つぶれる）
・眼 つぶれる、飛び出す、落ちる
・耳 ちぎれる、つぶれる
・鼻 取れる、つぶれる
・口 さける
・歯 折れる、抜ける
・顎 砕ける

②頸部（折れる、ちぎれる）

③胴体（切断される、吹き飛ぶ、ちぎれる、穴があく、骨が露出する、内蔵が露出する、内蔵が落ちる）

④全身（吹き飛ぶ、粉々になる、縦に裂ける、折れ曲がる、写実的に融ける、写実的に燃える）

⑤四肢・指（切断される、ちぎれる、折れる、つぶれる）

⑥その他
・もがき苦しみながら肉体が損壊してゆく表現
・損壊した体内が赤く表現されているもの
・損壊した体内の内、骨が白く表現されているもの

2 血液及び体液の流出に関する表現

①流出の状況（吹き出す、流れる、したたる）

②流出後の状況（流出したものが地面・床等にたまる）

③血液の色（写実的なもの、赤いものまたはこれに類する色彩のもの）

3 動物虐待を表現するもの

「審査」及び「届出」制度の概要（省略）

倫理審査判定基準

一 目的

「健全化を阻害する機械基準」の四、1テレビゲーム機の(1)に規定する「公序良俗に反する内容を表現するもの、並びに卑猥、極度の暴力的及び極度の残虐的な内容を表現するもの」を判定するための審査判定基準及び審査の実施について規定する。

二 基本理念（省略）

三 審査判定基準

「公序良俗に反する内容を表現するもの、並びに卑猥、極度の暴力的、及び極度の残虐的な内容を表現するもの」とは、実写又はアニメーション等の表現が以下の各基準に該当することである。

なお、倫理部会は審査判定基準のガイドラインとなる表現を含むテレビゲーム機を、製造会社の同意を得た上で指定することが出来る。

1 公序良俗に反する内容

1・1 社会環境や社会情勢に照らして、公序良俗に反する内容を表現したもの。

1・2 次の各号に定めるもの。

(1) 国家及び社会に係る表現のうち次の内容のもの。
i 日本国憲法を尊重しないもの
ii あらゆる国の主権を尊重しないもの（元首、国旗、国歌及び民族的習慣の取扱いに注意する）
iii 民主主義の精神に反するもの
iv 暴力を肯定して表現したもの
v 軍国主義や戦争を正当化したもの
vi 武力や暴力による問題解決を正当化したもの
vii 社会通念を否定したもの

(2) 法及び正義に係る表現のうち次の内容のもの。
i 法及び正義の存在を尊重しないもの
ii 裁判への信頼を損なうような表現のもの
iii 犯罪の方法を詳細に描写したもの

(3) 宗教に係る表現のうち次の内容のもの。
i 信教の自由を尊重していないもの
ii 特定の宗教に対して侮辱、憎悪を含む表現のもの

(4) 人権に係る表現のうち次の内容のもの。
i 基本的人権を尊重していないもの
ii 特定の個人の名誉、プライバシー及び肖像権を侵害するもの
iii 人身売買を正当化する表現のもの

(5) 差別に係る表現のうち次の内容のもの。
i 人種、民族、性別、疾患、職業及び心身の障害等により差別する表現のもの

(6) 教育に係る表現のうち次の内容のもの。
i 教育の尊厳を傷つけたり、教師を不当に愚弄または侮辱する表現のもの
ii 未成年者に禁じられている行為を正当化したもの
iii 未成年者に好ましくない影響を与える行為を表現したもの

(7) 麻薬及び暴力のうち次の内容のもの。
i 麻薬、覚醒剤及びこれらに類する薬物の使用や取引を肯定的に表現したもの
ii 反社会的な活動や組織を肯定的に表現したもの

(8) その他、倫理部会が公序良俗に反する内容と認めたもの。

2 卑猥な内容

2・1 基本的に社会通念に照らして青少年に適さない性的な表現のもの。

2・2 次の各号に定めるもの。

(1) 隠蔽すべき習慣として認められる性的な事柄、及びそれらを連想させるもの。

(2) 性、及び性に係わる風俗を表現するもの、又は暗示するもの。

(3) 性的感情を刺激するための音声のあるもの。

(4) (1)～(3)の表現の具体例は次のとおりとする。
i 下着のない裸体
ii 性器
iii 陰毛
iv 性器具
v 性愛行為及び性的な行為
vi 性器愛撫行為（自慰行為を含む）
vii 排泄行為及び排泄物
viii i～viiを表す言葉及び暗示させる表現

(5) その他、倫理部会が卑猥な内容と認めたもの。

3 極度の暴力的及び極度の残虐的な内容

3・1 基本的に社会通念に照らして青少年に適さない暴力的及び残虐的な表現のもの。

3・2 次の各号に定めるもの。

(1) 人間、動物、その他の殺傷画面が刺激的なもの。

(2) (1)の表現の具体例は、次のとおりとする。
i 銃砲刀剣類などの凶器、自動車等で著しく肉体を損壊する表現。
ii 著しい肉体損壊の状態を表現するもの。
iii 血液及び体液が著しく流出する殺傷表現。
iv 子供や社会的弱者及び無抵抗な動物等を虐待する表現。
v i～ivを表す言葉、音声及び暗示させる表現。

(3) その他、倫理部会が極度の暴力的及び残虐的な内容と認めたもの。

四 審査の実施に関する規定

1 倫理審査委員会

1・1 審査は、倫理部会員の互選で選任された倫理審査委員で構成される倫理審査委員会において実施する。

1・2 倫理審査員のうち一人を委員長とし、委員会の業務を統括する。

1・3 倫理審査委員の任期は二年とし、一年ごとに委員の半数を選任する。

1・4 倫理委員会に常任委員を置くことができる。常任委員は倫理部会長が任命し、任期の制限なく職務を行うことができる。

2 審査

2・1 審査は、申請受付日から最長三週間以内に結果を通知するものとする。

2・2 審査の判定は倫理審査委員全員の四分の三の同意で決する。

2・3 審査において不承認の結果となった場合でも、修正の上、再審査を受けることができる。

3 倫理審査判定委員会

3・1 倫理審査委員会において審査の結論が出ない場合は、倫理審査判定委員会が審査の判定を行う。

3・2 倫理審査判定委員会による審査の判定は、倫理審査判定委員全員の三分の二の同意で決する。

NEO GEO

勝つのはどっちだ!?

現用兵器VS太古の恐竜!

PREHISTORIC ISLE 2

プレヒストリックアイル2(仮称)

PREHISTORIC ISLE 2

人を助けてパワーアップ!!
本格派シューティングゲーム
ネオジオから登場!

開発元 YUMEKOBO 夢工房 ©YUMEKOBO 1999

NEOGEOはSNKの商標です。 ※画面写真は開発中のものです。

全米No.1ヒットゲーム、いま上陸!!

HYDRO THUNDER

ハイドロサンダー

パワーボートレースゲーム

ハイドロサンダー25インチ仕様(一台当たり)
●使用電源:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:280W
●寸　法:幅760mm×奥行き1630mm×高さ1880mm(シート部最大スライド時は、奥行173cm)
●重　量:159kg　※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

HYDRO THUNDER MIDWAY GAMES INC.

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ディズニーワールドの "千年紀祝典"10月から

待たずに入場できる「ファーストパス」

米国フロリダ州オーランドのウォルトディズニーワールドは、十月一日から二〇〇一年一月一日までの四百五十九日間、「ワールド・ミレニアム・セレブレーション」（千年紀祝典）を実施することになった。二十一世紀の始まる日までの十五ヵ月間、エプコットセンターを中心にディズニーワールド内でさまざまな記念イベントが繰り広げられる。

これはもともと、ディズニーワールドで新年を迎えるという客がここ数年増加していることと、記念すべき二〇〇〇年、二〇〇一年を迎えることから、プロジェクトを組むことにしたもの。

エプコットセンターの正面にある「スペースシップ・アース」（宇宙船地球号）の巨大なボールの側に、巨大なミッキーマウスの手に握られた魔法の杖が組み立てられ、この杖によって地球号がキラキラと輝くことになる。

エプコットセンターの奥にあるワールドショーケース・ラグーンでは毎日二回、「タペストリー・オブ・ネーションズ」というパレードが行なわれる。また夜ごと実施されるレーザー光と花火などの「イルミネーションズ」は「イルミネーションズ二〇〇〇」として、一段とすごいものになる。

さらにワールドショーケースに新しく、「ミレニアムビレッジ」（約六千平方メートル）というパビリオンを建設中だ。これは英国館とカナダ館の間に設けられ、二十ヵ国以上の文化的業績を讃えるエンタテイナーが集うところとされている。

以上とは別に七月下旬、ディズニーワールドに「ファーストパス」が導入され、注目されている。これは人気の高いアトラクションで、入るまで長い列を作っていることがよくあるが、列を離れて食事などをしてから戻ってもいい、というもの。「ファーストパス」を使う人は専用の列に並んで予約を書き込んでもらい、予約した時間に戻ってきたらすぐ入ることができる。

別の見方をすれば、列に並ぶことを避け、入場予約するシステムとなる。このシステムはウォルトディズニー社が独自に開発したもの、とされている。とくにグループ客の場合などにうまく対応できるとのこと。

「ファーストパス」は、まず、アニマルキングダム内の「カウントダウン・ツー・エクスティンクション」、「カリ・リバー・ラピッド」、「キリマンジャロ・サファリ」の三ヵ所で導入された。

さらに七月末までにMGMスタジオ内の新アトラクション「ロック&ローラー・コースター」、マジックキングダム内の「スペースマウンテン」、「スプラッシュマウンテン」でも導入された。

コンピューターを駆使したシステムだけに、同社ではこのシステムを「バーチャルキュー」（仮想の列）と呼んでいる。そして西海岸のディズニーランドでも、その実験が七月末に始まっている。

2000 Walt Disney World — Celebrate the Future Hand in Hand

ミッドウェー社 リベロEVPに

業務用と家庭用を担当

米国ミッドウェー・ゲームズ社（シカゴ、ニール・ニカストロ社長）は七月三十日、マイケル・リベロ氏を執行副社長（EVP）として迎え入れたことを明らかにした。マーク・ストロー販売担当副社長の上で、業務用と家庭用のあらゆる業務を担当することになる。

リベロ氏はフロリダ大学卒で、四十三歳。これまでヒルトンホテル、セガ・オブ・アメリカ社のチーフ・マーケティング・オフィサー、ゲーム開発のラジカル・エンタテイメント社の会長兼CEOを経て、エレクトロニック・アーツ社（EA）上級副社長に就任している。とくに家庭用TVゲームソフトのマーケティング分野で経験豊富なことが評価された。

ミッドウェー社では、七月に子会社アタリゲームズ社と販売部門を統合、長い業界歴を持つ販売スタッフを七月に多数解雇している。その上で外部からリベロ氏を迎えたわけで、大がかりな再構築（リストラ）の一環と見られている。

任天堂「ポケモン」商品 強力な偽造対策

税関、小売店で閉め出す

任天堂の米国子会社、ニンテンドウ・オブ・アメリカ社（シアトル郊外、荒川実社長）は七月七日、人気を呼んでいるTVゲーム「ポケットモンスター」のキャラクター商品が売れていることから、そのニセモノも氾濫しており、世界的なニセモノ退治に乗り出すことになったと発表した。

その一環として、米国税関は六月末、ニュージャージー州エリザベスにおいて偽造版「ポケモン」の人形など約二十五万ドル相当の商品を押収した。これらは調べが済み次第すべて廃棄処分される。

発表によると偽造版「ポケモン」グッズは、玩具、人形、ステッカー、トレーディングカードなど広い範囲にわたっている。これまでサンフランシスコやホノルル、トロントなどで、数百万ドル相当の偽造キャラクターグッズがすでに押収された。

ニセモノ摘発を容易にするため、税関や小売店の人びとがニセモノ商品を判別するのに便利なマニュアルまで、任天堂は用意した。オリジナルのTVゲーム「ポケモン」は昨年九月、北米で出荷され、大きなヒット作となっている。

ビーラム兄弟は ジェネシス社で

TVバラエティゲーム販売

英国の業界で知られているビーラム兄弟は、欧州で流行しているタッチスクリーン式のTVバラエティゲーム機を展開することになった。弟のハンス・ビーラム氏が六月に、コナミUK社を退社し、兄の会社に移ったことによる。

兄のスチーブ・ビーラム氏は九八年十月、コナミUK社を退社。今春、ジェネシス社を設立した。同社はドイツのツーニング社製TVゲーム機「コンコルド3」の英国市場での独占的販売を得て、五月から本格的に販売を始めている。

弟のハンス・ビーラム氏は、いずれコナミUK社で兄の業務を引き継ぐと見られ、エレクトロコイン社から移ったばかり。結局、兄弟でジェネシス社を経営することになったもの。

一方、セガ社の欧州業務用子会社、セガ・アミューズメンツ・ヨーロッパ社の販売担当、デビット・スミス氏が十月一日付で退社することになった。スミス氏は九七年二月にアタリゲームズ社の欧州担当を退社、移ってきていた。

ディズニー社四半期 5回連続の減益

テーマパーク・ホテルは好調

米国ウォルトディズニー社（カリフォルニア州バーバンク、マイケル・アイズナー会長兼CEO）は七月二十二日、六月末までの第三・四半期決算を発表。テーマパークが好調なのに、アニメ映画などがコスト高にもかかわらず伸び悩み、連続して五回の四半期で減益となった。

第三・四半期の売上高は前年同期比五・〇％増の五十五億二千二百万ドル、純利益は一二％減の三億六千七百万ドルだった。九八年十一月買収のインフォシーク社を除くと、純利益は一％増の四億千八百万ドルとなる。

部門別売上高は、アニメ映画などクリエイティブコンテンツが〇・二％増の二十億二千万ドル、ペイTVなど放送が三・六％増の十七億九千百万ドル、テーマパーク・ホテルが一三・八％増の十七億千百万ドルだった。

部門別営業利益は、クリエイティブコンテンツが三三・三％減の七千四百万ドル、放送が三・九％増の三億九千九百万ドル、テーマパーク・ホテルが一一・七％増の四億七千八百万ドル。

テーマパーク・ホテル部門の好業績は主に、昨年オープンした「アニマルキングダム」の入場者アップによる。クリエイティブコンテンツ部門では、「バグズライフ」に続き「ターザン」をリリースしたが、期待を下回った。

International Trade Show	
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 9-12
World Gaming Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 14-16
AMOA Expo'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-25
Fun Expo'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-25
FER-Interazar (Madrid, Spain)	Sep. 29-Oct1
Preview 2000 (London, UK)	Oct. 6-7
Enada'99 (Rome, Italy)	Oct. 14-17
Int'l Amusement Expo (Buenos Aires, Argentina)	Nov. 3-5
IAAPA'99 (Atlanta, U.S.A.)	Nov. 17-20
Forainexpo'99 (Paris, France)	Dec. 7-9
Elex'99 (Moscow, Russia)	Dec. 12-14
Amuse World'99 (Seoul, Korea)	Dec. 13-16
2000	
IMA'00 (Nuremberg, Germany)	Jan. 19-21
Interschau'00 (Bremen, Germany)	Jan. 22-25
ATEI'00 (London, UK)	Jan. 25-27
Enada Spring'00 (Rimini, Italy)	Mar. 9-12
India Amusement Expo'00 (New Delhi, India)	Mar. 15-17
ASI 2000 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 29-31
TiLE'00 (London, UK)	May. 9-11

英国ベルフルーツ社が社名変更

英国のAWP機大手メーカー、ベルフルーツ・マニュファクチュアリング社（ノッチンガム、アンディー・マクガーリック社長）は七月十二日付で、社名を「ベルフルーツ・ゲームズ社」に変更した。三個のベルが横に並んだ商標は変らない。

社名変更は、キャビネットやPC基板の製造を外注化し、AWP機の開発と顧客サービスに力を入れる、という経営方針の転換によるもの。社内にゲームデザイン部門を新設し、開発重視を明確にした上で、情報ネットを活用するとのこと。

キッズコーナー	ブース名	小間番号
あ	アトラス	8-北-10-キッズ
え	株式会社SNK	8-北-6-キッズ
か	株式会社カプコン	8-北-4-キッズ
こ	株式会社コーエー	8-北-2-キッズ
	コナミ株式会社	8-北-3-キッズ
さ	サン電子	8-北-7-キッズ
し	J・ウイング	8-北-5-キッズ
せ	㈱セガ・エンタープライゼス	8-北-1-キッズ
た	㈱タイトー	8-北-9-キッズ
は	ハドソン	8-北-8-キッズ

一般出展コーナー	ブース名	小間番号
あ	アイディアファクトリー株式会社	7-南-4-一般
	アスキー	2-南-3-一般
	アテナ	7-北-4-一般
	アトラス	2-南-1-一般
い	イマジニア	2-中央-3-一般
	インクリメントP	7-北-1-一般
え	株式会社SNK	5-北-1-一般
	エスコット/オズクラブ	3-南-3-一般
	エニックス	6-南-1-一般
	NECインターチャネル	7-南-1-一般
	㈱エポック社	6-中央-1-一般
	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	3-南-1-一般
か	株式会社カプコン	4-南-3-一般
	株式会社カルチャーブレーン	7-北-5-一般
け	ゲーマーズドリーム	3-南-2-一般
	KENKI いっぱい！	8-南-4-一般
こ	講談社	2-南-2-一般
	株式会社コーエー	7-中央-3-一般
	国際コミュニケーションサービス	7-北-7-一般
	コナミ株式会社	5-中央-1-一般
	㈱コンパイル	3-南-4-一般
さ	サミー株式会社	7-中央-1-一般
	サンソフト	6-中央-2-一般
	サンライズインタラクティブ	8-南-3-一般
し	J・ウイング	2-中央-4-一般
	ジャレコ	7-北-2-一般

一般出展コーナー	ブース名	小間番号
す	スクウェア	6-中央-3-一般
せ	㈱セガ・エンタープライゼス	4-北-1-一般
そ	㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント	5-南-1-一般
た	ダイコク電機株式会社	2-中央-1-一般
	株式会社タイトー	4-中央-1-一般
	㈱タカラ	7-中央-4-一般
て	㈱ティー・ワイ・オー	7-南-3-一般
	データイースト㈱	4-南-2-一般
	テクモ	4-南-1-一般
と	㈱トミー	2-中央-2-一般
な	株式会社ナムコ	6-北-1-一般
は	ハドソン	7-中央-2-一般
	㈱バンダイ・㈱バンプレスト・バンダイビジュアル㈱	4-中央-2-一般
ひ	ビクター インタラクティブ ソフトウェア	2-南-4-一般
	ヒューマン	7-北-6-一般
ふ	フジミック	7-中央-5-一般
	ブロッコリー ゲーマーズ	7-北-3-一般
	文化放送	7-南-2-一般
め	メディアワークス	2-南-5-一般
ゆ	ユービーアイ ソフト㈱	8-南-1-一般

出版コーナー	ブース名	小間番号
て	デジタルメディア ナビゲーター	1-中央-1-出版
と	株式会社徳間書店/インターメディア・カンパニー	1-中央-3-出版
め	㈱メディアクリエイト	1-中央-2-出版

ゲームスクールコーナー	ブース名	小間番号
け	ゲームカレッジ・ヒューマン・アカデミー	3-中央-3-GS
こ	コナミコンピュータエンタテインメントスクール	3-中央-2-GS
て	株式会社デジタルエンタテインメントアカデミー	3-中央-1-GS
と	東京テクニカルカレッジ	3-中央-4-GS
	東京ネットウエイブ	3-中央-8-GS
	トライデントコンピュータ専門学校	3-中央-5-GS
に	新潟コンピュータ専門学校	3-中央-6-GS
	日本電子専門学校	3-中央-7-GS

海外出展コーナー	ブース名	小間番号
け	㈶ゲーム総合支援センター（韓国）	3-中央-1-海外
ま	マスエンジン（カナダ）	3-中央-2-海外

PCコーナー	ブース名	小間番号
あ	アイドス・インタラクティブ株式会社	2-中央-2-PC
い	インフォリパブリック	2-中央-5-PC
く	クレスト	2-中央-3-PC
せ	セガ・エンタープライゼス	2-中央-4-PC
ひ	PCゲームステージ	2-中央-1-PC
ま	マイクロソフト株式会社	2-中央-6-PC

物販コーナー	ブース名	小間番号
あ	アトラス	1-中央-5-物販
い	㈱ESP	1-北-9-物販
	イマディオ	1-北-7-物販
え	株式会社SNK	1-北-10-物販
	エスコット	1-中央-7-物販
	エニックス	1-南-1-物販
	NECインターチャネル	1-中央-1-物販
	F&C with アルケミスト	1-北-2-物販
か	㈱角川書店	1-北-1-物販
	カプコン物販ブース	1-北-4-物販
こ	株式会社コーエー	1-中央-6-物販
	コスパショップ	1-南-2-物販
	こなみるく	1-中央-11-物販
	コントンタウン	1-中央-8-物販
さ	サンソフト	1-中央-2-物販
し	株式会社新声社	1-北-8-物販
す	スクウェア	1-北-3-物販
せ	㈱セガ・エンタープライゼス	1-北-11-物販
そ	ソフトバンク パブリッシング	1-中央-10-物販
た	株式会社タイトー	1-中央-3-物販
て	データイースト㈱	1-中央-4-物販
	㈱データム・ポリスター	1-南-8-物販
	電撃屋	1-南-3-物販
と	㈱トミー	1-南-7-物販
な	ナムコ E.G.S.	1-南-5-物販
ふ	ファーストスマイル・エンタテインメント㈱	1-中央-9-物販
	ファミ通ブロスプラザ	1-北-5-物販
	フェイス	1-南-10-物販
	ぷよまん本舗	1-南-6-物販
	ブロッコリー ゲーマーズ	1-南-9-物販
	㈱プロ・パシフィック・ジャパン	1-北-12-物販
み	㈱未来蜂歌留多商会	1-北-6-物販
め	メサイヤ	1-南-4-物販

小間番号の見方

2-南-3-一般（ホール番号・南北の位置・連番番号・コーナー名）

TOKYO GAMESHOW'99 AUTUMN

PLACE 幕張メッセ Hall1〜8 / DATE 99.09.17〜19 / TITLE 会場ゾーニング / SCALE 1/1000 / DRAWING ARA / REVISION 99.07.01 99.07.06 99.07.08 99.07.14 99.07.22 99.07.23 99.07.27 99.07.28 99.07.29 99.08.03 / No.

T0039391、T0039443

話題のマシン

セガ社ＣＧドライブ「Ｆ355チャレンジ」

フェラーリ走行

「バーチャストライカー２　Ver. 2000」も

F355チャレンジ

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）から、ＣＧレーシングシミュレーションゲーム機「Ｆ３５５チャレンジ」が七月下旬、ＣＧサッカーゲーム「バーチャストライカー２・バージョン２０００」が八月上旬、それぞれ発売となった。

「Ｆ３５５チャレンジ」は、イタリアのフェラーリ社から許諾を得てレーシングカー「Ｆ３５５」の走行をリアルに再現したもので、複数の「ナオミ」基板を使用。二十九インチＴＶモニターを三つ搭載した連続三画面となっている。

サーキットは鈴鹿、もてぎ、ロングビーチなど実際の景観を撮り込んだ六コースから選択。レベルが三段階あり、オートマチックの初級、セミオートの中級、六速シフトとクラッチなど実際と同じ操作をする〝シミュレーター〟から選ぶ。なお初級と中級は、カーブやスピンでの安定性制御や自動ブレーキ制御などの有無をボタンで切り替えられるアシスト機能を使うことができる。

モードは、コースのライン取りやブレーキポイントなどを音声と画面表示で指示する「トレーニング」、コースを単独で自由に走行する「フリー走行」、他車と競う「レース」の三種類あり選択。

ゲーム終了時に走行ラインやエンジン回転数、速度などプレイヤーの運転データがプリントアウトされる。標準価格三百五十五万円。

「バーチャストライカー２・バージョン２０００」はシリーズ五作目となる。「ナオミ」基板使用。八方向レバーと三つのボタンを操作する。

出場国が前作に五ヵ国加え国際試合と同じ三十二ヵ国となった。今年の国際試合に基づく選手やフォーメーションなどのデータを採用。フォーメーションは新たに三種類を追加。またスタジアムも二つを加え四つに増えた（前半二つが新規）。

このほかのシリーズの特徴的内容は踏襲している。

基板キット標準価格三十二万二千五百円。「ブラストシティ」に組込んだ完成品は五十七万円。

バーチャストライカー２ Ver. 2000

TV麻雀ゲーム

実写撮り込みも

彩京「対戦ホットギミック3」

㈱彩京（本社東京、丹羽潤一社長）から、ＴＶ麻雀ゲーム「対戦ホットギミック３・デジタルサーフィン」が近く発売となる。

これはストーリーモードを追加するなどバージョンアップしたもの。モードは三種類に増え従来モードも内容を一新。

一人プレイモード「デジタルサーフィン」＝イラストレーターやＣＧ作家などのホームページのキャラを次々と表示しネットサーフィン感覚で進める。同「ジャンファイターズ」＝父を探して旅をする少年の物語が実写撮り込み画像で展開。「通信対戦モード」＝実写撮り込み画像で対局を格闘で展開。以上のうち実写撮り込みキャラは同社ホームページで一般公募した。このほかお助けキャラ〝雀犬〟の演出やビジュアル面なども改良。一基板で二画面通信／個別プレイも可能。価格未定。

対戦ホットギミック　3

米国アタリ社ＣＧゲーム

未来飛行レース

ＳＮＫから「ベイパーＴＲＸ」

㈱ＳＮＫ（本社大阪、高堂良彦社長）から、米国アタリゲームズ社製ＣＧ飛行レースゲーム機「ベイパーＴＲＸ」が八月上旬発売となった。

これはバイク型シートにまたがって操縦桿を握り、ロケット噴射の飛行体を操作し、峡谷やビルの谷間、木々の間などのコースを疾走していくゲーム。

飛行体は六種類、コースは難易度が異なる三種類からそれぞれ選択してスタート。途中でショットやミサイル、ターボなどのアイテムを入手すると、操縦桿に付いているボタンで発射し前方の障害物や敵機などを破壊できるというシューティングの要素もある。近道のショートカットコースに入ることもできる。

四人まで通信プレイ可能。二十八インチ型の一人用を二台組合わせた2P型でOP価格百八万円。

ベイパーＴＲＸ

話題のマシン

実際と同じ操作でショベルを運転し

工事現場で作業

タイトー「パワーショベルに乗ろう!!」

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から、工事現場のショベルを運転するＣＧゲーム機「パワーショベルに乗ろう!!」が九月発売となる。

これは建設機械メーカーのコマツ㈱から許諾を得て、実際のパワーショベルのデザインや性能、操作方法などを採用したもの。同社ＣＧ基板「タイプＺＥＲＯ」を使用。

レバー二本と二つのフットペダルを組合わせて操作し、画面上のショベルの回転、上下動、すくう動作などを行なう。

ショベルは大中小の三タイプから選択。モードは二種類から選ぶ。「現場王」モード＝砂利や土をすくってトラックに積むシミュレーションゲーム。入門、実践、激闘の計十ステージ構成で各卒業試験をパスするとクリア。終了時に運転が評価される。「バイト王」モード＝非現実的なコミカルゲームで、巨大鍋のカレーすくい、水槽からのカメすくい、外車押しつぶしなど九ステージから選択。三回勝負での二人同時プレイ（二画面分割）も可能。

ノルマとタイマー制併用。ステージごとに結果を給料（給与明細書）で表示。価格未定。

パワーショベルに乗ろう!!

TV音楽バンドゲーム

2種の楽器演奏

ジャレコ「ロックントレッド」

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から、ＴＶ音楽バンドシミュレーションゲーム機「ロックントレッド」が七月下旬発売となった。

これはフットペダルでドラム、指で弾くピックスイッチでもう一種類の楽器の二種類を指示どおり演奏するもの。

モードは、ドラム以外の楽器をギター、キーボード、ベースの三種類から選択できる「ノーマル」と、曲によって楽器が決まっており簡単な譜面でプレイする初心者向け「プラクティス」の二つから選ぶ。

画面の上からタイミングバーが降りてきて楽器マークに重なった時、その楽器のスイッチかペダルを操作。正確なリズムを刻むとテンションメーターが上がり、一定ラインを超えるとステージクリア。音楽は日本の人気アーティストのヒット曲を二十二曲収録。ＯＰ価格七十九万八千円。

ロックントレッド

カトウ製作所／ナムコ

遊びやすく改良

「ファンシーリフターエクセル」

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、㈱カトウ製作所（本社東京、加藤イサム社長）製プライズマシン「ファンシーリフターエクセル」が七月中旬発売となった。

これは前作のバージョンアップ版で、ルーレットでの数字により景品リフトがアップダウンし、最上部まで上がるとリフトが垂直になり景品が落下するもの。

リフトの位置を示すインジケーター、ルーレットの針がスロー回転する「？ゾーン」、景品を見やすくしアイキャッチ効果を高めたスケルトン素材のリフトなどを新しく採用。小型景品にも対応できるアーチキット五本付きでＯＰ価格九十一万五千円。

ファンシーリフターエクセル

景品箱回すプライズ機

福引きテーマに

バンプレスト「でた目で勝負」

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀稙太社長）から、プライズマシン「でた目で勝負」が八月上旬発売となった。

これは福引きのガラガラ抽選機をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の透明ボックスをハンドルで回すという操作をする。

手前のパネルにある上側ＬＥＤマーク（○△□）をハンドルで止め、同様に下に四つあるＬＥＤマークを順に止めていき、上と同じマークが下に三つ出ると、最後のハンドル回転で景品カプセルが払い出される。ＯＰ価格四十四万八千円。

でた目で勝負

SEPTEMBER 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ― ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99（ＳＮＫネオジオ） The King of Fighters '99 (SNK)	7.59
2	2	鉄拳タッグトーナメント（ナムコ） Tekken Tag Tournament (Namco)	7.21
3	3	バーチャストライカー　２　バージョン99（セガ社） Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	7.04
4	4	ストリートファイター　Ⅲサードストライク（カプコン） Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	6.32
5	6	バーチャストライカー　２　バージョン98（セガ社） Virtua Striker 2 ver.98 (Sega)	6.31
6	5	ストリートファイター　ＥＸプラス（カプコン） Street Fighter EX Plus (Capcom)	5.93
7	8	クレイジータクシー（セガ社ＮＡＯＭＩ） Crazy Taxi (Sega)	5.82
8	7	スーパーワールドスタジアム　99（ナムコ） Super World Stadium 99 (Namco)	5.65
9	10	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	5.50
10	9	ジャイアントグラム全日本プロレス　２（セガ社ＮＡＯＭＩ） Giant Gram (Sega)	5.23
11	－	バスト・ア・ムーブ　２（メトロ／ナムコ） Bust A Move 2 (Metro/Namco)	5.18
12	28	ソウルキャリバー（ナムコ） Soul Calibur (Namco)	5.14
13	14	ギャロップレーサー　３（テクモ） Gallop Racer 3 (Tecmo)	5.00
14	11	対戦ホットギミック　快楽天（彩京） Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten"* (Psikyo)	4.95
15	－	パズループ（ミッチェル） Puzz Loop (Mitchell)	4.90
16	12	ファイナルロマンス　Ｒ（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	4.87
17	－	ぐわんげ（ケイブ／アトラス） Guangen (Cave/Atlus)	4.85
18	25	スーパーパズルボブル（タイトーＧネット） Super Puzzle Bobble (Taito)	4.67
19	16	ジョジョの奇妙な冒険（カプコン） Jo Jo's Venture (Capcom)	4.56
20	27	ストリートファイター　ＺＥＲＯ　３（カプコン） Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	4.50
21	13	ダイナマイトベースボールＮＡＯＭＩ（セガ社） Dynamite Baseball NAOMI (Sega)	4.47
22	22	すくすく犬福（ビデオシステム／トーワジャパン） Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.44
23	23	ＲＣでＧＯ！（タイトー） Go by RC ! (Taito)	4.40
24	－	ダイナマイト刑事　２（セガ社） Dynamaite Cop (Sega)	4.31
25	17	メタルスラッグ　Ｘ（ＳＮＫネオジオ） Metal Slug X (SNK)	4.27

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ドラムマニア（コナミ） Drum Mania (Konami)	8.93
2	2	ダンスダンスレボリューション・セカンドミックス（コナミ） Dance Dance Revolution [Dancing Stage] 2nd Mix (Konami)	7.80
3	3	ギターフリークス（コナミ） Guitar Freaks (Konami)	7.56
4	4	バトルギア（タイトー） Battle Gear (Taito)	7.25
5	5	ステッピングステージ（ジャレコ） Stepping Stage (Jaleco)	6.75
6	9	ポップンミュージック　２（コナミ） Pop'n Music 2 (Konami)	6.69
7	8	スリルドライブ（２Ｐ／ＳＤ／ＤＸ）（コナミ） Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	6.67
8	7	ビートマニアコンプリートミックス（コナミ） Beatmania [Hip Hop Mania] Complete Mix (Konami)	6.64
9	11	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　２（ＤＸ／ＵＰ）(セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	6.36
10	6	ビートマニア・フォースミックス（コナミ） Beatmania [Hip Hop Mania] 4th Mix (Konami)	6.35
11	10	タイムクライシス　２（ＳＤ／ＤＸ／Ｓ）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.33
12	12	エアラインパイロッツ（ＳＤ／ＤＸ）(セガ社) Airline Pilots (SD/DX) (Sega)	6.09
13	13	レースオン！（ＳＤ／ＤＸ）（ナムコ） Race On ! (SD/DX) (Namco)	5.55
14	14	バスト・ア・ムーブ（アトラス／ナムコ） Bust A Move (Atlus/Namco)	4.86
15	18	ガンバァール（ナムコ） Point Blank 2 (Namco)	4.50
16	16	セガラリー２（ＤＸ）（セガ社） Sega Rally 2 (DX) (Sega)	4.44
17	－	バーチャコップ　２（ＤＸ／Ｓ）（セガ社） Virtua Cop 2 (DX/S)(Sega)	4.33
18	18	バーチャファイター　３ｔｂ（セガ社） Virtua Fighter 3 Team Battle (Sega)	4.00

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	透明マジック（オムロン） Transparent Magic (Omron)	8.00
2	3	ストリートスナップ（トーワジャパン） Street Snap (Towa Japan)	7.26
3	2	エル（メイクソフトウェア） el. (Make Software)	7.00
4	4	デカプリ（アイエムエス） Deka-Pri (IMS)	6.23
5	5	スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus)	6.07
6	6	プリプリキャンバス（コナミ） Puri Puri Canvas (Konami)	5.76
7	7	なんでもシール委員会（ジャレコ） Sticker Magic (Jaleco)	5.29

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.342

矢飛圓方

風の音　〈6〉

小さな喫茶店に三人が集まって、長部日出雄の本についてそれぞれのおもいを話すという趣向が続いている。

会社のひけどきで、いっときはここでママの顔を見て珈琲をのむことを習慣にしている人たちが次々と入店してきて、賑わっていたが、そういう人たちはアルコールとは関係がない人たちで、一杯の珈琲をたしなむとさっさと家路についてしまう。

汐がひいた後の海のようでまた店内はひっそりと静かになってしまう。

ところで、『振り子通信　続』で長部さんの健啖ぶりとそれへの反動である極端な禁欲が目立つということでしたが、旺盛な好奇心からくるところの全方位に向っての健啖ぶりもまたこの若者の特徴といってもいいでしょう。視野が広いというのか。

ファイト満々の人ですから、こういう人が期するところがあって小事を捨てて漫々たる大海原のような大作に挑まれるというのは、まさにぞくぞくしてきます。

『辻音楽師の唄』（もう一つの太宰治伝）を読みながら気掛かりだったのは、〈辻音楽師〉というのは長部さんを指すのか、あるいは太宰治を指すのか、ひょっとしたら長部さんも太宰治も〈辻音楽師〉なのか、ぼくが鈍いせいで読み終ってもこのことに関しては分らなかったね。

俺はそういうことは考えなかったけど〈辻音楽師〉については、どういう〈辻音楽師〉かいろいろ考えることがあって、けっこう楽しんだよ。

そういわれればわたくしも〈辻音楽師〉についてはおもうところがあります。まず辻商人とか辻占、辻斬り、辻説法などはおなじみの言葉だけど、〈辻音楽師〉が気になって調べました。案外この語は辞書などに出ていそうで出ていない、長部さんの絶妙の造語かもしれない。ただね、〈辻音楽師〉といわれるとイメージは湧くね、充分に。

どういうイメージ。

正直にいうと、わたくしの場合、笑われるかもしれないが、シューベルトの『冬の旅』にでてくるDer Leiermann（日本の音楽の本では老楽師としています）。

あ、あの『冬の旅』の最後の曲だな。あれはけっこうややこしい楽器だよ。高校時代の話になるけどさ、レコードできいていてLeierというのを調べるのに手間がかかったのを、今でも覚えてるよ。

まずLeierで調べている限りでは具体的にはどんな楽器か分らなかったね。それを気がかりにしているうちに、やがてこのLeierが英語のhurdy-gurdyと同じようだと分ってくる。当時はまだわが国は占領されている時代でCIE図書館で訊ねたら音楽辞典（英語）を何処からか送ってくるようにしてくれて、そこでようやくLeierが分ったんだ。その本ではゆうに大きな一夏を費して説明していたのだが、俺流にごく簡単にいうと、ボディは今のヴァイオリンのような型のもので、弦は一本か二本がメロディのためのもの、後の数本は〈うなるような音〉、ちょっと格好をつけていうと基調低音を出す。

音を出すのが変っていて、小さな車輪のような形の回転する木の輪が胴にうめこまれていて、輪に松脂を塗って回転さすことによって、これが今のヴァイオリンの弓のはたらきをする。

音階はヴァイオリンでいう棹の部分に鍵盤がついていてこれを抑える。

まことに奇妙な楽器なんだな。

中世には非常に人気があった（10C～14C）。その後beggarsの楽器になっていたのだが、18Cにフランス社交界でもてはやされマリー・アントワネットなどもLeierを好んだという。ところがシューベルトの時代19Cにはまたbeggarsの楽器になっている。

『冬の旅』の中でもあの歌は冷たさ寒さの極地をいってるね。

村はずれの吹き晒しの場、寒さでしびれた指、いうことをきかぬ指での必死のLeierの演奏、足はといえば跣で、氷の上をよろめくようにふらついている。誰も聴こうとしない。誰も見ようとしない。犬が吠えながら老人の回りをうろつく。だが老人はそういうことを一切気にかけずにLeierの演奏を止めようとはしない。鬼気迫るものがあるところで『冬の旅』は終る。

しかし、ぼくとしてはきみたちのように『辻音楽士』がシューベルトのLeiermannだとはとりにくいものがあるね。やはり長部さんがおもっていたのは津軽三味線の門付けではなかろうか。

まあ率直にいわせて頂くとぼくの場合には『辻音楽士』のイメージとしてはタンゴの『たそがれのオルガニート』をおもいだしたね。演奏についていえばカルロス・ディ・サルリに限るね。殆んど目が見えないピアニスト、カルロス・ディ・サルリのピアノの音が絶妙だね。で、このオルガニートというのは手回しオルガンです。曲の大意は、たそがれのうらぶれた場末の町をみすぼらしい老人がゆっくりと手回しオルガンを鳴らして足をひきずるようにしてよろけながらよたよたして行く。そのすぐ後に汚れたみなりの義足の男が不確かな足どりでついて行く。

実は義足の男は老人の娘の恋人であったのだが、さる男に暴力で娘を奪われ連れ去られてしまう。その際に足を傷めて義足になった。

この二人は行方不明の娘を探して流しをしながら、夜な夜な場末の町を訪ね歩いている。

だけど、さっきいったように、長部さんのいう『辻音楽師』はやはり津軽三味線ではないのかとおもいなおしたね。

まあこの本は題名からして意味深でぼくたちもない知恵をしぼる楽しみを充分に味うことが出来るのだが、『辻音楽師の唄』で長部さんが唄っているのは多々ある太宰治伝とちがって、正調太宰治節であるということだね。

生粋の津軽生れ津軽育ちの長部さんが繊細なしなやかな感覚で、また多感で早熟で好奇心が旺盛な長部さんが津軽の風土しか醸成出来ないエトスに生理感覚の次元まで掘り下げて迫っていく。

それがあるから、『神話世界の太宰治』の著述の後での『辻音楽師の唄』が書かれたのではなかろうか。

Konami Drops Request To Ban Jaleco's "VJ"

Konami Co., Ltd., Tokyo, announced on July 23 that it has withdrawn its request for a preliminary injunction to prevent Jaleco Ltd., Tokyo, from manufacturing and selling Jaleco's music video game "VJ". Konami's request alleged that Jaleco infringed upon Konami's patent for the music video game "Beatmania". Konami has not yet filed a patent lawsuit against Jaleco in the Tokyo District Court.

According to Konami, it withdrew its request for a preliminary injunction because Jaleco has affirmed that it has scrapped all "VJ"'s it owns and halted all manufacture and sales of the machine. On the same day as it withdrew the request against Jaleco, Konami filed a similar claim against Namco Ltd., Tokyo. The reason is that Konami wants to prevent Namco from operating the "VJ" machines it bought from Jaleco.

According to Jaleco, however, the reason that Konami withdrew its request for a preliminary injunction is not what Konami claims it is. Jaleco's assertion is that since the technologies which the patent No. 2922509 covers and Konami insists they are Konami's inventories, existed before Konami tried to register it, Konami's patent claim is invalid. Therefore, on June 21, Jaleco filed an application with the Patent Office asking for a ruling on the validity of the pantent. If the Patent Office rules the patent to be invalid, it follows that no such patent existed from the very beginning.

According to Jaleco, concerning the preliminary injunction filed by Konami, both parties were summoned to the Tokyo District Court. There, the judge, upon finding that there are no grounds for the preliminary injunction requested by Konami, advised Konami to withdraw its claim, and said that if Konami did not dismiss the claim, then the court would issue a decision on July 23 rejecting Konami's request. Therefore, according to Jaleco, Konami withdrew its claim for the simple reason that the judge in the case had determined the preliminary injunction to be unnecessary. In order to get confirmation of this, *"Game Machine"* talked to the lawyer acting as spokesman for Konami and he did not deny Jaleco's version of events.

Another point, according to Jaleco, is that, although "VJs" were sold in January and February, the operation income fell dramatically in March and sales of the machine stopped. Therefore, Jaleco scrapped about 500 "VJs" including 13 units installed at Jaleco's arcades. These steps were taken purely on the basis of financial considerations at Jaleco, according to the company's executive director, Yoshibumi Mori.

Why, then, did Konami request a preliminary injunction against Namco? Konami's spokesman did not give a clear reason for the action, but the company is asserting that Namco is infringing upon Konami's patent by operating Jaleco's "VJs" at Namco arcades, and that Konami will also take legal steps against many other operators.

Namco has received no legal notice at all from Konami on the matter. However, in response to an article in the Nihon Keizai newspaper of July 23, Namco has made it clear that it will file an application with the Patent Office asking for a ruling on the validity of Konami's claimed patent. Namco has already removed 7 "VJ"s which it had bought from Jaleco and installed at Namco's arcades.

According to Namco, this type of patent problem should be solved by the manufacturers themselves, and Konami's unilateral action – abruptly filing a preliminary injunction against an operator who is merely operating "VJ"s – is not reasonable, and will cause much uncertainty and confusion among other operators. However, feeling that it has to respond sincerely to Konami's claims, Namco has alerady removed some "VJ"s from its arcades.

Although Konami asked JAMMA to consider JAMMA's "C&C Charter" and to discuss the problem of "VJ", its request was rejected and Konami was advised by JAMMA to take legal action if it felt its rights were being infringed (*see "Game Machine" No. 587*). As a result, Konami withdrew its representative from JAMMA's board of directors setting the stage for its unilateral legal action. This seems to have been Konami's policy.

Although Konami's "Beatmania" patent was registered on April 30, nobody other than Konami could know its contents. On July 26, however, it was included in the Japan Patent Office Bulletin, so that it can be accessed by anyone.

Konami has not yet brought a civil lawsuit against Jaleco, and has not yet announced whether or not it will bring a similar suit against Namco. It is likely that, even if Konami do file a patent lawsuit, unless the Patent Office issues a clear decision on the invalidity judgement requsted by Jaleco and Konami, no judgement can be handed down in such as patent lawsuit.

2nd Straight Year Of Loss For Seta Co.

Seta Co., Ltd., Tokyo, posted ¥1,746 million in non-consolidated revenue, down 0.4% from the preceding year, and ¥1,329 million in net loss (¥1,290 million last year), for the fiscal year ended May 1999. Seta is Aruze's subsidiary and is not affiliated to Sega Enterprises. Seta also announced on July 16 that, in September, it will move its head office to Ariake, Tokyo, where Aruze is headquartered, and that the term of settlement be changed to one ending in March. Seta does not produce consolidated results.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥583 million, up 32.8%, home videos ¥722 million, down 38.9%, and others ¥440 million, up 340%.

According to Seta, it was expected that more game software for the coin-op CG game system "Aleck 64" would be sold and results were well below expectations. Additionally, disposal of dead stock and Visco stock lead to Seta posting a deficit for the second year in a row.

Seta forecasts ¥2,611 million in revenue and ¥92 million in net income for the fiscal year ending March 2000 (9 months only).

Handheld Video Games Become Internet-Friendly

Almost all personal computer users use internet e-mail. Sega expects that players will be eager to access the internet using its "Dreamcast" console. Recently, Bandai, parent company of Banpresto, also announced that its "Wonder Swan" handheld video can be used to access the internet.

According to Bandai, the "Wonder Gate" will include a cartridge and cable for internet connection and will ship in December 1999. The price is not fixed. By connecting it to the "Wonder Swan" and then to a portable phone, it is possible to send and receive e-mail.

In the case of handheld video games, Nintendo is also planning to incorporate internet capability in its next generation model of "Game Boy".

In the portable telephone business, a new product which can independently access the internet without a separate handheld device has been shipped recently and is enjoying huge success in Japan.

H. Nakayama Sets Up Consultancy

Hayao Nakayama, former vice chairman of Sega Enterprises, set up a consultant company, Amuse-Capital Ltd., Tokyo, and started business on July 21. The new company will offer advice on arcade operations and the establishment of new game centers. Further information may be obtained by contacting the company: phone (81) 3-5408-5835.

Nakayama has also assumed office as honorary advisor of Sega, chairman of Sega Toys, chairman of Kyokuichi, and chairman of Pasona.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

キャッチ・ザ・ハート
TAITO
TAITO NET
TG
カードパズル
フリップメイズ
Flip Maze
めくってそろえる
新感触カードパズル登場！
同じ色のカードを
3枚以上揃えて消す
カンタンなパズルゲームだよ。
Character Select
DEMONSTRATION
魅惑のキャラクターたちは
ゲーム中は3Dで
登場します。
近日登場！
総発売元：株式会社タイトー 開発元：MOSS ©TAITO CORP.1999 ©MOSS 1999
GM
幅広いメダルゲームファンのハートをわしづかみ！ 好評発売中！
ファンタジータウン
FANTASY TOWN
ゲーム性と楽しい演出で
群を抜くニューマシン。
ついに登場！
どこでも映える楽しくPOPで
明るいコンパクトボディ。
◆チャンスタイムには
猫の手が動いて
意地悪をする楽しい演出！
◆みんなで盛り上がる対面式4人プレイ！
●サイズ：W1300mm×D1184mm×H1750mm ●重量：280kg
メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。
カプリチオサイクロン
Capriccio Cyclone
あらゆる形状の景品に対応できる、
2人用クレーンゲームです。
大型景品対応！
GM
好評発売中！
●サイズ：W1760mm×D895mm×H1980mm ●重量：230kg
そろ～べる？ MINI
形はMINIでも
インカムは
BIG！
●サイズ：W500mm×D660mm×H1550mm ●重量：50kg
好評発売中！
GM
株式会社タイトー
〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 © TAITO CORP.1999
※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
TG販売部／〒223-8570 神奈川県横浜市港北区高田町50 TEL.045-593-7125 FAX.045-593-7143
GM販売部／〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉250 TEL.0462-35-9510 FAX.0462-35-5649